no.421
1991年 3/1
アミューズメント通信
MARCH 1, 1992

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX 06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社、全米女子プロゴルフ(LPGA)の

新設大会に協賛

企業イメージのグローバル化図るため

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はこのほど、全米女子プロゴルフ協会（LPGA）が今年から新設する同協会公認のゴルフトーナメントに協賛し、そのタイトルスポンサーになったことを明らかにした。

これはLPGAコミッショナーのチャールズ・ミーチャム氏が新しくトーナメントを設けたいと提唱したことにセガ社が応じたもので、「セガ・ウイメンズ・チャンピオンシップ」として毎年開催されることになる。この大会は同社がメインスポンサーの〝特別協賛社〟となり他に数社の協賛を得て、日本のテレビ局のTBSと同大会の企画を担当した米国AJスポーツ社の共催により、四月十五日から五日間、ジョージア州アトランタ郊外の「イーグルス・ランディング・カントリークラブ」で開催、日本でもテレビ中継されることになっている。なお同大会のロゴにセガ社のロゴが採用されている。

セガ社では「最近当社はTVゲーム分野でも米欧を中心に拡大を図っているが、当社の課題である企業活動のグローバル化をめざす上で、今回の協賛は意義深いものがある」としている。

なおLPGAは四四年創立以来、女子プロゴルフの発展に貢献し、現在「全米女子オープン」をはじめ約四十のトーナメントを展開しており、賞金総額は二千八十万ドルに上る。そのうちの一つにセガ社協賛による大会が加えられたもの。同大会の賞金総額は六十万ドル（優勝九万ドル）で、四十の大会の中でも六番目にランクされる高額賞金となっている。

LPGA WOMEN'S CHAMPIONSHIP SEGA
SEGA
WOMEN'S
CHAMPIONSHIP

エキスポランド20周年で

40億円かけ大規模改装

メインは「風神雷神II」「トップスピン」

「エキスポランド」（大阪府吹田市、㈱エキスポランド経営）では今春、開園二十周年を迎えることを機に新遊園施設の増設を含めた園内の大改装を行なっており、二十周年記念イベントが始まる三月二十日完成に向けて現在工事を急いでいる。

今回の改装は過去最大の投資額となる四十億円をかけた大規模なもので、四機種の遊園施設の新設を中心に園内の飲食、物販施設や環境施設、従業員のユニフォームなどのリニューアルを図る。

遊園施設については、十八億円を投資して設置する「風神雷神II」がメイン。同機は㈱トーゴと泉陽興業㈱の共同開発によるもので、九〇年花博に設置されたスタンディングコースター「風神雷神」のグレードアップ版。花博のものよりコース全長が一・五倍も長い千五十㍍で世界最長とされている。また最高部の高さも十㍍高い四十㍍。定員二十四人。利用時間も百四十秒と長い、利用料金は六百円。残り三機種については次のとおり。

「トップスピン」＝ドイツのフス社製で豊島園に次いで国内二号機となる。「ジャンプ&スマイル」＝イタリアのバルビエリ社製。十四本のアーム先端にある三人乗りの座席が上下、前後に揺れながら高速回転するもの。定員四十二人。利用料金三百円。なお以上二機種はいずれもミゼッティ工業㈱を通じて導入されたもので、同社が施工。

「ピスタライナー」＝泉陽製。同園の周遊列車「ミニレール」を撤去して設置。コースも新しくなり全長千百八十㍍。定員九十人。利用料金は四百円。このほか飲食、物販店が計六店新設され、これらに伴い園内の各設備や施設が現在整備されている。

同園は七〇年の日本万博を記念しその跡地に七二年三月オープンしたもので、万博遊園地部分を運営していた泉陽らの出資による㈱エキスポランドが経営、開園以降の延べ入園者は七千万人を数えている。同園では年間入園者数を明らかにしていないが、増えてはいないと見られていることから、今回のリニューアルは大幅な増加を期待したものと言えそうだ。

AAMAがコピー品輸出業者名発表

台湾、香港など20社に

米国税関がコピー基板52枚を押収して判明

米国のAMゲーム機メーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション、事務局ワシントンDC郊外、ビル・リケット会長）は一月二十三日、コピー基板を輸出している東南アジアなどの業者二十社の社名を明らかにした。これはJAMMAを通じて公表されたもの。

米国税関は九一年十月以来、TVゲーム機「ストリートファイターII」の無断コピー基板五十二枚を米国各地で押収したが、この四ヵ月間の実績からコピー基板の輸出に携っている業者を割り出した。AAMAのボブ・フェイ専務によると、これらの業者のほとんどは偽造勧誘の広告も行なっているとのこと。

AAMAが明らかにした業者名は次のとおりで、国別では台湾九社、香港八社、韓国一社、南米のウルグアイ二社となっている。

アミューズメント・マシン・テクノロジー（AMT）社、チャン・ユ・エレクトロニック社、チエリー・アミューズメント・トレーディング社、イーゴ社、マック・フォーカス・インターナショナル、パック・ユン・エレック社、スン・ホサ・エレクトロニック社、タイコム・テクノロジー社、トリプル・ピース・ディベロップメント社（以上台湾）。

ボンディール社、ゼネラル・パシフィック、コスミック・アミューズメントマシン社、ホームウェイ社、ジュー・マイ・エンタテイメント社、リンカー・トレーディング社、T&Pアミューズメント、ユニバーサル・ベスト社（以上香港）。

ミッドランド社（韓国）、ノバマチック社、パシフィック・エレクトロニクス（ウルグアイ）。

これら以外にもコピーヤーは多くいるもよう。

コピーヤーがソウルで逮捕

韓国ソウル警視庁は一月十一日、日本のTVゲーム機の基板を無断コピーしていた業者を著作権法違反で逮捕した。これは韓国日報などで報じられた。

調べによると、ソウルにある天下電子のチョイ・スンムン（崔成文）は、九一年十二月二十日から逮捕されるまで、カプコン「キャプテンコマンドー」を無断でコピーし、一枚六十五万ウォン（約十万七千円）で顧客に三十枚販売したとのこと。

カプコンの告訴に基づき捜査してきたもののひとつで、同社では韓国での法的手続きにはさまざまな困難が伴うが、それにもかかわらず強化する以外ないとしている。

AOU法務委が

「許可外」も検討

営業自主規制の対象に

AOUの法務委員会（加藤駿介委員長）は一月二十二日、東京・八重洲の富士屋ホテルで第三回会合を開き、課題となっていた「風営適正化法八号営業許可外施設における営業の自主規制」案について検討した。

これは法令で規制されていない遊技設備設置営業で、未成年者の入場や深夜営業が見受けられるため、青少年の健全育成の観点から何らかの自主規制が必要とするもの。

委員会では、これらの営業に関して法令に準じて、①青少年の夜間入場制限を行なう、②この制限内容を営業所で表示する、③管理人を常駐させる、④営業所内の照明を明るくし、外部から見渡せるようにする――の四項目の内容を自主規制に盛り込むことを決めた。

この自主規制案は委員長がまとめ、次回理事会に提出する。

オリエンタルランド社長

森光明氏が死去

6月まで高橋会長が兼任

森 光明氏

森光明氏（もり・みつあき＝㈱オリエンタルランド社長）一月十一日午後一時十三分、心筋こうそくのため東京都渋谷区の都立広尾病院で死去、六十八歳。徳島市出身。自宅は東京都世田谷区用賀二の二十一の二十の二百十。告別式は十八日正午から中野区中央二の三十三の三、宝仙寺で行なわれた。喪主は長男光太郎（こうたろう）氏。

森光明氏は昭和二十一年京大経卒、二十二年日本興業銀行入行、四十八年同行仙台支店長、五十年常和興産常務、五十四年同社専務を経て、五十五年オリエンタルランド専務に就任、東京ディズニーランド（五十八年開園）の経営に携わり、六十三年六月社長に就任した。

オリエンタルランドでは二十八日に取締役会を開き、代表権を持つ高橋政知会長が六月まで社長を兼任することを決めた。後任の社長は、六月末に開く株主総会後の取締役会で選任する予定。

AOU エキスポ・プレビュー 8面から

セガ社関係新春交歓会
連続40%高成長めざす
中山社長は積極的な業務見通しを披露

中山隼雄社長

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は同社取引先など関係者を招いて、一月二十日、東京・虎ノ門のホテルオークラで「平成四年新春賀詞交歓会」を開催、これに全国から約千人が出席し、盛大な催しとなった。この新年会はかつてセガ社系親睦会の共催だったが、九一年からセガ社単独主催となっている。

この新年会は中山社長による挨拶、、新春講演、懇親パーティーの順で進められ、パーティー会場では家庭用と業務用の新作が展示されたほか、抽選会などのアトラクションも行なわれた。

新年挨拶で中山社長はセガ社の経営方針などについて次のように語った。

――「冬期CESを訪れたが、セガ・オブ・アメリカ社のゲームギア担当の女性がチャレンジを動機に入社したと言ったのに感心した。米国では女性や外人のパワーを活用している。失業率は高くとも購買力は劣っていない。不景気を名目に経営立て直しが行なわれている」

「（日本の）若い女性の認識が変化しており、自分から進んでAM施設に行くようになった。今後は一層の技術革新を進め、例えば消費者に歓迎されるCD―ROMビジネスなど推進したい。また流通面でもトイザラスの進出が始まり、トイ業界の流通革命が起こる。AM施設は郊外の異業種との複合型がいい。これらの構造の変化について避けることはできない」

「株価値上り率、株価ともに日本一となり、また三年連続四〇%以上の成長をしてきたが、高成長こそがセガ社の魅力と思われており、さらに伸ばしたい。ビデオゲームは可能性が大きく、単なるゲームではなく、メディアとしての認識が芽ばえつつある。しかし業界環境は決して健全と言えない。健全な競合があってこそビジネスは進歩するのに」

（米国家庭用市場について）「8ビット機時代の任天堂神話はすごいもので、当社商品も流通チャンネルから閉め出されることがあった。8ビット機の一社独占は終わり、16ビット機の時代になり当社は米国で初めて成功した。その理由は、ハードの価格が五十ドル安いこと、マリオに勝るソニックというソフトがヒットしたこと、ソフトのライブラリーが多いこと、テレビCMで任天堂との比較広告をしたこと、米国セガ社の組織を充実させたこと、による。取り扱わないチェーン店もあるが、両方扱っているチェーン店で売れ行きは互格だった。今後は六対四で有利に展開できる。なお欧州ではほぼ互格に競走している」

「読売新聞によると任天堂の山内社長は業務用に将来性はないようなことを言っているが、かつてのボウリングブーム時と状況は全然違う。今日のゲームは多種多様で、ミニテーマパークの方向へ進んでいる。山内社長はライバルはないと言っているが、私にはライバルが必要だ。ここまで伸びたのはライバル、任天堂のおかげと思っている。任天堂には、リーダーカンパニーとしての使命感を持ってほしい」

「当社九二年三月期の業績見通しは予想をクリア、九一年に立てた三年計画も達成してしまうので、新たに五年後六千億円という中期計画（グループとしては一兆円）をめざしたい」

「米国家庭用は16ビット機六―八百万台、8ビット機二百万台、欧州では計一千万台と見込んでおり、これにCD―ROMが加わるので、今年はゲームギアを含め一千二百万台以上のハードの売り上げができる。CD―ROMはソフト作りが難しい。本当に普及するのに二、三年かかるかも知れない」

中山社長の発言要旨は以上のようになるが、この中で任天堂とサードパーティーの関係に触れ、セガ社はサードパーティーと利益を分け合っているので、利益ではセガ社は任天堂を上回ることができないと説明、注目された。

記念講演はボストン・コンサルティンググループの堀紘一社長が講師となって、「戦前は富を国に集め、戦後は企業に集め、バブル経済となり破たんした。これからは個人の時代である。個人の夢やニーズを満たすビジネスは必ず成功する。個人のニーズをつかむのは、リサーチでもインタビューでもなくクリエイティビティ、つまり〝異質との出会い〟だ」などの話をした。

懇親パーティーでは大川功会長（CSK社長）が挨拶、「国際社会の大きな変化の原因をじっくり考え、経営に反映させたい」として、地球規模で考えねばならないこと、情報化社会、創造性の尊重、ソフトの時代について語った。

JAMMAの中村雅哉会長（ナムコ会長）も挨拶「この業界がどういう方向で進むべきか考え、示してきたことが、今日の成長につながった。情緒産業として展開するなら、さらに可能性は広がると信じている」などと語った。このあと亀井静香代議士（自民）が乾杯の音頭をとって、宴会に入った。中締めの挨拶はセガ社の駒井徳造副社長が行なった。

セガ社新年会にて、上は記念講演した堀紘一氏、右上は大川功会長、右はJAMMAの中村雅哉会長。下は講演会のようす

セガ社の小形常務は
各地で新春懇談
業務用の主な業者対象に

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は一月上旬から二月中旬にかけて国内五ヵ所で、業務用機器の主な取引業者を対象とした新年懇親会を開いた。これは二、三年前から毎年開いているもので、AM機器統括本部長を兼任する小形武徳常務が各地の業者と懇談した。

このセガ社業務用新年懇親会は、一月九日、福岡のホテルニューオータニで開かれた「九州・中国地区」（参加者四十五名）を皮切りに、十日に大阪のホテルプラザで「関西地区」（十五名）、十四日に名古屋国際ホテルで「中部地区」（十六名）を開催した。二月十二日には「北海道地区」を札幌グランドホテルで、十三日には「東北地区」を仙台国際ホテルで開く。

これらの会合でセガ社の小形常務は、業務用AM機市場は根強く拡大基調にあり、同社製品の開発、供給をそれに合わせることなど語った。これは海外にはほとんど例がない高いプレイ料金を維持できること、世界的にもまれなAM施設運営のノウハウがあること、などにより日本のオペレーション分野が発展しているため、としている。

そして海外にも大きな需要があるがプレイ料金と比較すると高くつくのでなかなか買えない、という状況がある。そこで日本のオペレーターがセガ社の新製品導入の際にそれまで使ってきた同社製品を下取りの形で引きとらせてもらえるならば、リコンディションして安く海外に販売することができる。セガ社ではこうしたきめ細かい販売活動をしている――など説明した。

小形武徳常務

大阪でのセガ社業務用新年懇親会のようす（1月10日）

3協会合同新年会にて（左から）関西カクタスの奥谷節夫常務、ブリッジ企画の伊藤功部長、こまやの尾上芳郎社長

3協会合同新年会にて（左から）ホープの矢野徳蔵常務、タイトーの中西昭雄相談役、関西カクタスの梅原靖三社長（AOU会長）

3協会合同新年会にて（左から）セガ社の駒井徳造副社長（東京都協会長）、ホープの小野定良社長、シグマの熊谷征太郎常務

AM業界あげての年頭行事
今年も三協会で新年会
JAMMA、JAPEA、AOU共催で

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）、㈳全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（梅原靖三会長、AOU）の三協会共催による「92新春賀詞交歓会」が一月八日、東京・霞が関の東海大学校友会館で盛大に開かれ、三協会の会員ら二百五十四名が参加した。

この合同新年会は八六年から毎年開かれており（八九年のみ中止）、今年で六回目となるAM業界挙げての年頭行事。パーティー券方式（一人一万三百円）で、JAMMA事務局が運営を担当している。

交歓会はJAMMAの日南香専務の司会で進められ、冒頭JAMMAの中村会長が挨拶、「日本経済はバブル崩壊という厳しい状況の中で新年を迎えたが、私たちの業界は業績を伸ばしている。ただ業界内での競争は一段と厳しくなっているが、ルールの中での正しい競争は大いにやるべきだし、競争こそが業界発展への新しいエネルギーを生み出すものと思う」とし、また「業界が社会から期待され発展への可能性を追求していく場合に、まず提供するAM機が健全であり、青少年に対する道義的な責任も担っていかなければならないと強く考えている。さらに私たちが作り出すゲームがコピーされるという不当な侵害を防止しなければいけないので、今年も業界を挙げてコピー問題に対応していきたい。そして社会の期待に応えていきたいので皆さんの協力を願う」と語った。

続いて三協会会長による鏡割りがあり、JAPEAの山田会長が「セクショナリズムにとらわれずにアミューズメントという大きな視野に立ち、国際的なAM産業の繁栄を望む」と述べ乾杯の音頭をとった。宴たけなわになり、AOUの梅原会長が中締めを行なった。

3協会合同新年会にて、上は鏡割りで（左から）JAPEA山田会長、JAMMA中村会長、AOU梅原会長。下は中村会長挨拶のようす

兵庫県警、新法施行で
業者から誓約書
風営などの承認申請時に

兵庫県警・防犯課は十二月二十日、暴力団対策法の施行（三月一日）を控え、暴力団に用心棒代を払いませんとの誓約書を風俗営業者からとることを決めた。こうした試みは全国でも例がないとされている。

これは業者から自主的に誓約書を提出してもらうことにより、暴力団排除意識を高め、いわゆる「みかじめ料」（用心棒代）提供行為を抑制するのが目的、と同県警は説明している。誓約書の内容は、用心棒代要求に応じないこと、要求があった場合早期に届け出ることの二点。

新風営法で定める風俗営業者、風俗関連営業者、深夜酒類提供飲食店営業者が、今年一月以降行なう許可申請（関連営業は開始届）や各種変更承認申請の時点で、提出が求められる。これらの申請は年間九百五十件ほど見込まれている。

和歌山県が規則改正
深夜入場を規制
カラオケボックス営業で

和歌山県はこのほど青少年健全育成条例の施行規則を一部改正、午後十時以降に十八歳未満の青少年をカラオケボックスに入場させてはならないとの規制を追加した。二月一日に施行される。

これは「個室を設け、当該個室において客に専用装置による伴奏音楽に合わせ歌唱させる」という営業の場所に、深夜青少年を入場させてはならないとするもの。違反した者は三万円以下の罰金が課される。また営業者は青少年の夜間入場禁止を表示しなければならない（表示義務違反者は二万円以下の罰金）。

JAPEA、11月理事会
役員改選で調査
正会員にアンケート方式で

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は十一月二十五日、大阪の関西文化サロンで第五十七回理事会を開催、次期役員改選が焦点になることから、正会員にアンケート調査することを決めた。アンケート調査の内容などは公表されていないが、調査結果は二月十三日の新年懇談会で発表するもよう。

建設省の指導で設置された「遊戯施設技術委員会」は昨年九月に発足、テーマごとのワーキンググループも十月に発足しているとして、その構成メンバーを含め、事務局から報告があった。

会費基準改訂委員会はこの日に初会合を開き、会費基準改訂案をまとめたと報告した。二月十三日の理事会で検討、通常総会に提出される予定。

カラオケ販売
大知物産倒産

民間の信用調査機関の調べによると、㈱大知物産（大阪市城東区中央、河瀬知之社長）が一月二十日、二回目の不渡りを出し事実上倒産した。

昭和四十一年創業のカラオケ機器、テープの販売業者で、国内販売だけでなく輸出も手がけていた。負債総額六億円ほどとされている。

特許・実用新案出願公告・公開
（1月21〜31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

一月三十一日＝「コイン式ゲーム装置」、小笠原並彦（栃木）、4-5474、55-77210。「リードオンリメモリ」、㈱日立製作所（東京）、4-5475、59-28511。

実用新案出願公告

一月二十三日＝「スロットルマシン」、㈱エース電研（東京）、㈱内田洋行（東京）、4-1960、58-125789。「メダル落しゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、4-1961、61-153104。「ゲーム機」、明昌特殊産業㈱（大阪）、4-1962、61-54194。

特許出願公開

一月二十七日＝「テレビゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、4-22382、2-127170。「ドライブゲーム機」、㈱タイトー（東京）、4-22383、2-125614。「ウォータースライダーの滑降路」、㈱シラトリ（静岡）、4-22384、2-127103。

一月二十九日＝「ゲームカートリッジおよびこれを用いた家庭用ビデオゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、4-26432、2-133192。

一月三十日＝「ゲーム機」、セイコーエプソン㈱（東京）、4-28389、2-133224。

実用新案出願公開

一月二十四日＝「テレビゲーム装置」、共和技研㈱（埼玉）、4-7888、2-49754。「旋回遊戯装置」、日本鋼管㈱（東京）、4-7889、2-48214。

一月二十九日＝「ゲーム装置」、データイースト㈱（東京）、4-11083、2-50282。

セガ社新年会にて（左から）台湾のキンヨー・エンタープライゼス社ピーター・チャン社長、セガ社・小形武徳常務、台湾のセガ・アミューズメント社の林武雄氏とそのスタッフ

3協会合同新年会にて（左から）シグマの波岡護専務、日本パイオニアの佐久間正則社長（宮城県協会長）、ナムコの中村会長、峯興業の峯久社長、プレイランドカトーの加藤駿介社長（愛知県協会長）

3協会合同新年会にて（左から）泉陽興業の山田三郎社長（JAPEA会長）、ナムコの中村雅哉会長（JAMMA会長）

エキスポ開催に当たり

情報交流と共生の場

AOU事業委員長　駒井徳造

事業委員長・駒井氏

社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会が主催いたします「AOUアミューズメント・エキスポ」は、関連各業界の皆さまから大変ご好評を賜り、これまでに多くのご来場を得て良き交流の場としてご活用いただいてまいりましたが、今回も昨年に引き続き、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）一号館および二号館で二月二十五日、二十六日の二日間にわたり開催する運びと相成りました。

今回のショーは、出展者各位のご協力と施設営業者の関心の高まりから年々その規模が拡大し、それに伴い過去最大規模の五十三社、七百六十三小間の出品を得ることができましたことは、誠に慶賀にたえません。

年間を通しまして施設営業者が新機種導入に関心の高いこの時期に、技術の粋を尽くした最新のアミューズメント・マシン等が一堂に集められた本展示会が開催されますことは、誠に時宜を得たものであり、極めて意義深いことと存ずる次第であります。

さらに本年は、メーカー各社の開発状況や技術水準、将来の方向などの具体的な情報を含め、できるだけ広く紹介するよう努めております。

当期間は、二日間と誠に短期間ではございますが、この催しが"情報交流と共生の場"として、ご来場の皆さまにいささかでもお役に立てば、主催者として望外の喜びであります。

ところで現在、日本経済は、個人消費と民間設備投資に支えられ好況の連続でありましたが、株と土地のバブル崩壊により慎重ムードとなり、加えて人手不足から予想以上に景気減速感が強くなり、不況感とともに一層警戒感がもたれております。

こうした情勢にもかかわらず、アミューズメント業界は、施設営業者の運営努力およびメーカー各位の新機種開発努力により景気上昇機運にありますことは、誠に喜ばしいことであります。

このような背景のもとでアミューズメント施設運営業界が今後、より一層発展していくためには、産業構造の変化や新しい時代を目指した技術革新に伴う新製品や製品・システム群の動向に対応しつつ、ユーザーニーズを的確に把握するとともに、本展示会のキャッチフレーズでもある「明るい運営・愛される娯楽」の推進を理想の姿として、固定観念にとらわれることのない運営努力に力を注ぐことが重要であります。

当連合会といたしましても、業界の景気をできる限り長く持続させるよう政策運営を図るとともに、アミューズメント産業の振興に従前にも増して積極的に取り組んでまいる所存であります。

最後に、本展示会の開催にあたり、数々のご高配を頂戴いたしました出展社各位、並びに関係各位に心よりお礼を申し上げますとともに、ぜひ多数の方々のご高覧を賜り、本展示会から実りある成果を得られますことを、切に願うものであります。

長崎県協、通常総会　正副会長ら再選

県警担当官との質疑も

長崎県健全娯楽業組合（事務局佐世保市、島田武理事長、会員十六社）では十二月十二日、長崎市内の長崎グランドホテルで第十一回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認し、また役員改選により島田理事長を再選した。

同総会には十六社が出席。平岩勲相談役と土井栄副理事長が挨拶した後、島田理事長が議長となり議案審議に入った。平成三年度事業報告案、決算案、四年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

役員改選の結果、理事長、副理事長、相談役と理事四名が再任となり、理事一名（山本勇氏＝ジョイフルヤマモト）が新任となった。

議事終了後、来ひんとして出席した県警防犯課の崎本巡査部長、山口係長、県教育庁の大浦参事、長崎署の岩永係長と中村補導員ら七名と、ゲーム場での補導、青少年への指導、入場時間制限などについて質疑応答が行なわれた。

秋田県協、通常総会　防犯協会に加入

県警担当官が出席、説明

秋田県アミューズメントマシン・オペレーター協議会（事務局秋田市、下村英春会長、会員十社）では十二月十日、秋田市内の「みずほ苑」で平成四年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任三社を含む十社が出席。平成三年度活動報告案、決算報告案、四年度活動計画案および予算案はいずれも異議なく承認された。うち活動計画では関係官庁との連携、地域への広報活動、会員への情報提供などを挙げている。また同協議会は秋田県連絡防犯協会に加入することを決めた。

議案審議終了後、来ひんとして県警防犯少年課の阿部課長、佐藤係長が挨拶、県内の八号店の状況を説明、運営上の注意点や要望など述べた。この後、懇親会が開かれた。

三重県協がまず　初の「支部長会」

4月発足めざし規定作り

三重県アミューズメント・オペレーター協会（事務局度会郡、松本静雄会長）では十二月十日、津市内の「しまざき苑」で初の「支部長会」を開き、九人の支部長の就任と四月一日に正式に各支部を発足させることなどを確認した。

同協会では昨年七月の理事会で、県内を九分割した九つの支部の設置を決め各支部長候補を選任していたが、このほど全候補の了解を得たため懇親会も兼ねて支部長会を開いたもの。今後、四月一日に正式発足させるべく"支部規定"作成などの準備を進めることになった。各支部と支部長は次のとおり。

桑名支部＝中村五月夫氏（㈱大栄）、四日市支部＝塚本実氏（㈱ナムコ）、亀山支部＝宿谷英雄氏（㈲大栄商会）、上野支部＝近藤正純氏（㈱名阪遊園）、津支部＝笠井昭夫氏（オートスナック雲出）、松阪支部＝纐纈真一郎氏（シンワ商事㈱）、伊勢支部＝中瀬平八氏（㈲ミタケ）、鳥羽支部＝小川国男氏（㈲コッコー商会）、尾鷲支部＝新見巌氏（スワロー㈱）。

会合終了後に開いた懇親会には、来ひんとして県警防犯課の水谷参事官、中村係長、中村氏、同協会顧問の藤田県会議員も出席した。

役員改選のルール作り

大阪府協

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は一月十三日、梅田の大阪東急インで第四十三回理事会を開き、第八回定時総会への提出議案などについて検討した。

懸案の「役員選出ルール」案が「ルール作り委員会」の手でまとまり、次に選挙のための細則案が作られることになった。理事会で了承された「ルール」原案によると、「任期二年ごとに半数を改選する。このため現在の役員をA、Bふたつのグループに分け、まずAグループから改選することにし、その選挙を今年十月中に行なう」などとなっている。

総会提出議案については、予算案の一部を変更したほか原案どおり了承され、総会（二月十四日）に提出することになった。

高木信行理事（ナムコ）の異動により、後任理事に太田保之氏を選任した。

データイーストUSA社
福田社長が兼任
井川氏は販売担当副社長に

データイースト(株)(本社東京、福田哲夫社長)はこのほど、米国の子会社、データイーストUSA社(本社カリフォルニア州サンノゼ)のジョセフ・キーナン社長、ジーン・リプキン業務用販売担当副社長が契約期間満了により二月末に退任することになったと発表した。

これに伴い三月一日付で福田社長が子会社の社長を兼任、また家庭用販売担当副社長の井川真一氏が業務用販売担当を兼務することになった。井川氏はタイトーの貿易部、キトコープ社日本代表を経て、八六年から九〇年まで新日本企画(SNK)営業部長、九一年からデータイーストUSA社の副社長。

データイーストUSA社にはさらに子会社としてフリッパー部門、データイースト・ピンボール社(本社イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン副社長)があり、福田社長はこの孫会社の社長も兼任する。

カプコンが機構改革
海外3部門制に

(株)カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は二月三日付で、海外部を三分割するなどの機構改革を実施した。これは①海外部を販売、貿易事務、新規開拓の三部門に分割、それぞれ海外営業部、海外業務部、海外事業部とする、②経営企画部を新設する、というもの。

これに伴う異動は次のとおり。

兼経営企画部長、取締役経理部長大島平治氏。

海外営業部長、笹谷実氏▽海外業務部長(海外部長)枚田隆一氏▽海外事業部長、大谷弼(たかし)氏。

オザキ・エンターがTV機を
教育施設に寄贈
登校拒否からの回復に

(有)オザキ・エンタープライズ(本社大分市、尾崎隆社長)は昨年六月と十二月の二回、大分県教育センターにTVゲーム機計五台を寄贈した。

同社では、同センターが昨年六月に登校拒否の子どもたちを集めた適応指導教室「ポランの広場」を開設したのを機に、「登校拒否症に悩む子どもたちの立ち直りに役立ててほしい」とゲーム機を寄贈し、これが大変喜ばれているとのことから、さらに十二月にも数台贈ったもので、地元新聞にも採り上げられた。

寄贈されたTVゲーム機はテーブル型四台とコックピット型ドライブゲーム機一台。同センターでは「登校拒否の子どもは自分の殻に閉じこもりがちだが、ゲーム機は親しみやすいだけに心を開くとっかかりになることから、より早く立ち直らせるために大きな成果を挙げている」とのこと。

なおこのことから尾崎社長が副会長を務める大分県健全娯楽業協会(石橋信昭会長)では、単独での寄贈はメンテナンスなどの面で負担が大きいため、今後は同協会として教育・福祉関係にゲーム機寄贈を積極的に働きかけていくことを決めた。石橋会長は「このようなささいなことの積み重ねがゲーム機に対する認識を変えさせていく一助となる」としている。

論潮
コピー技術

無断複製(コピー)問題はまだ解決していないことを、カプコン「ストリートファイターII」コピー事件は教えてくれている。どんなに技術的なプロテクトをかけても、それを上回るコピー技術が出現すれば、技術的には対応できないが、今回の場合それほど高度なコピー技術でもないらしい。

もっと言えば、完成度があまり高くない無断コピー基板だけれども、一般のプレイヤーが見てもニセモノと分からないほどホンモノらしい、というレベルのコピー品だ。しかもこのレベルの偽造基板が何万枚も世界中に出回っているので、かなり深刻な事態と考えたほうがよい。

これらの偽造基板が海外で売りに出されるとき「半分だけオリジナル基板」とか「ほとんどオリジナル基板」とか、あるいは簡単に「経済的な基板」とかの説明がなされることがある、と米国の「リプレイ」二月号は伝えている。

ある情報によると、日本の有名な半導体メーカーが、事情を知ってか知らずか、こうしたコピー基板のためのチップを製造・供給し、それを台湾のコピーヤーが基板に組み込んでいるらしい。真偽のほどは今のところ分からないが、事実とすれば大変なことになる可能性がある。

無断コピー行為は、創造性を原動力とする産業にとっては大きな障害になるばかりでなく、法律違反となる。TVゲーム機に関しては、視聴覚著作物とコンピューター著作物の両面いずれからも著作権は保護される。すべては模倣から始まったというような言いわけは、コピーヤーにとってもなんら役に立たない。

ところがコピーヤーの多くは、他人の知的所有権を盗用することに罪悪感を持たないか、持っていても数々の言いわけを用意するか、のいずれかである。「実はライセンスが必要とは知らなかった」、「ライセンス料を支払いたい」と言う場合もある。こういう連中、つまりコピーヤーは撲滅するしかないのではないか。

TVゲーム音楽CD
年鑑91とセガ社

ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで昨年発売された業務用TVゲーム音楽のうち、ヒットしたベスト五タイトルを選んで収録したアルバム「サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1991」、また"150名盤シリーズ"第二弾「アウトラン/セガ・SST」が、いずれも二月二十一日発売となる。

「年鑑91」はカプコン「ストリートファイターII」、サクセス/セガ社「コットン」、データイースト「デスブレイド」「エドワード・ランディ」、タイトー「ガンフロンティア」のゲーム音楽を、オリジナル版に新しくアレンジバージョン三曲を加えて収録。CD二枚組で価格は三千五百円。

「アウトラン」は、同レーベルでとくに人気があったアルバムの中からシングルCDとして再リリースされたもの(第一弾は「ニンジャウォーリアーズ」)。SSTバンドによる新アレンジバージョン三曲を含めて収録。価格は千五百円。

事務所移転

サン・レジャー(株)=盛岡市三ッ割字下更ノ沢十六番地十一、☎(〇一九六)六一―二一〇二、鎌田隼人社長。

(株)セガ・エンタープライゼス・東京西営業所=小金井市貫井北町一の六の二十、☎(〇四二三)二四―五四六三、山内実所長。

(株)モノリス=大阪府吹田市豊津町四十一の十四、豊津商事第五ビル、☎(〇六)三八八―七二八〇、北端宏至社長(手嶋悟吾氏は退任し、(株)ウィズの経営に専念する)。

AOU'92アミューズメント・エキスポ

PREVIEW プレビュー

春のショー「AOU92アミューズメント・エキスポ」の主な展示内容について、以下に掲載しました。これが実際の展示会場での出品製品を理解する上で、参考となれば幸いです。お忙しい中をご回答下さいました各出展社の方々に、お礼申し上げます。

なお掲載につきましては、編集の関係でこの原稿を二月上旬に締め切らせていただいたため、締め切りまでに届いた分（四十社）をまず五十音順に配列し、その後に続けて締め切り以後に届いた分を順に掲載するという方法をとらせていただきました（出版関係は省略しました）。なお各出展社ごとに出品機種（新製品中心）に通し番号を付けてあります。　（編集部）

アイレム

TVゲーム機、プライズマシン、メダルゲーム機、占い機の各新作を披露する。

TVゲーム機①「ガンホーキ」（新製品）＝ほうきに乗って魔物をやっつけるコミカルシューティング。②「NEWボンバーマン・ワールドウォーズ」（新製品）＝「ボンバーマン」のグレードアップ版で四人同時プレイも可能。

プライズマシン③「DA・DA・DA」（新製品）＝七連射ガンで景品を撃ち落とすゲーム。

メダルゲーム機④「ブラックジャック」＝五人用。⑤「セブンアウト」＝ダイス&カードゲーム。

占い機⑥「ラッキーチャーム」（新製品）＝血液型と心理判断による占い。⑦「ハローキティーの恋占い」。⑧「ラブフォーチュン」。

ガンホーキ

アクト

新乗物機二機種を発表する。

定置型乗物機①「キャンピングカー」（仮称、新製品）＝本体とは異なる動きをするキャラクター人形を設置。ボタンによる遊び付き。

モノレール式乗物機②「スキップくんのウインドトリップ」（新製品）＝勾配十度までの登坂が可能。擬音も流れる。

旭精工

各種硬貨メカのシリーズ製品を展示。

①ホッパー「WH―3」「DH―750」など。

②セレクター＝「AD―87R」「AD―81P」「AE―882」「720A/B」「757P」など。このほか③カードディスペンサーや同社一連機種。

アトラス

TVゲーム機とゴルフシミュレーターなど紹介。

TVゲーム機①「プレイゾン」（新製品）＝横スクロールシューティング。パワーアイテム式でなく、敵のボディーを乗っ取るとその敵のパワーレベルに変わる方式採用。

ゴルフシミュレーター②「バーディメイトVIP」（新製品）＝ティーからカップインまで一打ごとに球筋をモニターで確認できる。ラフやOB、池ポチャなども表現。

伊藤忠産機

米国製アーケードゲーム機を多数紹介する。

アーケードゲーム機①「ファイアーボール」（アルター社製）＝連発エアーガン式射的ゲーム。②「サイドワインダー」（ボックス・スペースレーサーズ社製）＝ジグザグコースを左右へ傾けながらボールを転がし運んでいく。③「ワッキーワイヤー」（ドブコ社製）＝回転するらせん状の棒に接触させないで輪を通していく。④「プロ・ピッチ」（ドイル社製）＝ピッチング式穴入れゲーム。⑤「パンダピッチ」（同）＝④の子ども用。⑥「グレートフロッグレース」（メルテック社製）＝圧縮エアーガンで振り子式標的（カエルの舌）を狙う。⑦「ミスターシックスガン」（バリテック社製）＝ガンマン人形と早射ちを競うもので、日本語ナレーション付き。以上の七機種は硬貨作動式。⑧「フォーチュン・フォールズ」（同）＝滝を流れ落ちる標的を小型ネットですくい取る。

エイブルコーポレーション

同社オリジナルのメダルゲーム機をメインに他社製アーケードゲーム機などを紹介する。

TVメダルゲーム機「カーニバル37」（新製品）＝TVスロットマシンで基板販売。サンバのリズムが流れるサービスゲーム〝スロットチャンス〟も付いている。

エス・エヌ・ケイ

ネオジオMVSの新ソフト数タイトルを中心に、クレーン機、キャビネット、景品の各新作を発表する。

ネオジオMVSソフト①「ラストリゾート」（新製品）＝高度なグラフィックによる本格的シューティングゲーム。②「クイズ迷探偵NEO&GEO」（新製品）＝「クイズ大捜査線」のパート2。③「ベースボールスターズ2」（新製品）＝〝ベースター〟パート2となる野球ゲーム。以上三タイトルをメインに参考出品も含め従来ソフトなど多数紹介。

クレーン機④「ネオカーニバル・ミニ」（新製品）＝一人用コンパクトタイプ。⑤「ネオカーニバル」。

TVゲーム機キャビネット⑥「ニューキャンディー25」（新製品）＝JAMMA規格対応。25インチ型で基板組込み用。⑦「SC25型―4」（新製品）＝MVS用のSC向け25インチ型でソフト四本搭載タイプ。このほか従来機も。

景品⑧「クレーンペット」シリーズのぬいぐるみ＝ニンジャタートルズ、鉄人28号、キキ&ララ、PC原人、魔神英雄伝ワタルなど新作を展示。

クイズ迷探偵NEO・GEO

ラストリゾート

岡本製作所

アーケードゲーム機に絞って出展する。

アーケードゲーム機①「クッキングパパ」＝ボールを投げてコックが持っている皿を割るという三人用カーニバルゲーム。②「スーパーバスケット」＝硬貨作動式のバスケットボール投げ。

カトウ製作所

プライズマシンとメダルゲーム機の新作を展示。

プライズマシン①「パオパオスロット」（新製品）＝大きなリールを使いゾウの曲芸をテーマとしたメカスロット。45ミリと75ミリカプセル切替え可能。②「るすばんやぎさん」、③「はたらきものタクシー」も。

メダルゲーム機④「マドンナIII」（新製品）＝メカスロットでリーチ表示板付き。⑤「ミラクルショットII」（新製品）＝パチンコタイプ。⑥「ビッグマッチ」。

カプコン

TVゲーム機とクレーン機の新作を発表する。

TVゲーム機①「ストリートファイターIIダッシュ」（新製品）＝「ストリートファイターII」のバージョンアップ版。十二人のキャラクター、二人対戦の内容を充実。②「アドベンチャークイズ・カプコンワールド2」（新製品）＝〝CPシステム〟初のクイズゲーム。設問数も大幅増加。③「マッド・ドッグ・マックリー」。

クレーン機④「KIDDY・KISS」（参考出品）＝コンパクトでカラフル。

このほか⑤「ボウリンゴ」、⑥「リバウンドII」、キャビネット⑦「CAV60システム」と⑧「カプコン・ミニCUTE」、また新景品⑨「ロックマンぬいぐるみ」など多数を展示する。

ストリートファイターIIダッシュ

関西精機製作所

アーケードゲーム機の新作を披露する。

アーケードゲーム機①「マインドコントロール」（新製品）＝ボールゲームをプレイした結果により、プレイヤーの近未来の運勢を占うという新しい試みを採用。

プライズマシン②「ハングリー・ハングリー・ヒッポ」（米国ICE社製、参考出品）＝転がるボールをカバにどんどん食べさせていくコミカルゲームで、四人まで同時プレイ可能。③「ワールドリフター」。④「かばくんのランチタイム」。⑤「あひるのスプーンレース」。

ハングリー・ハングリー・ヒッポ

コナミ

新TVゲーム機二機種と業界初の33インチ型TV機キャビネットなどを披露。

TVゲーム機①「ヘクシオン」（新製品）＝四つの六角形で構成した十種のブロックを組合わせながら進めるパズルもの。②「GIジョー」（新製品）＝4P用。ハイレベルのアクションゲーム。

アーケードゲーム機③「パットパットゴルフ」（参考出品）＝エレメカゴルフゲーム。④「リトルプロ」も。

TVゲーム機キャビネット⑤「ドーミーシアター」（仮称、参考出品）＝ミディー型で33インチブラウン管使用。

このほかメダルゲーム機⑥「クイックピック5」、⑦「ラストクイーン」、⑧「マリオルーレット」、⑨「つりっ子ペン太」、

GIジョー

ヘクシオン

プライズ機⑪「スライムくん」など一連の従来機、⑫新ぬいぐるみなど展示。

こまや

新アーケードゲーム機を発表する。

アーケードゲーム機①「ブロッキー」（新製品）＝クレーンで四角いブロックをつかみ積み木のように積んでいく、という新しい試みのゲーム。一定個数のブロックを積み上げると景品が払い出される。

②「ザウルスキャノン」、③「スターリーライン」も展示。

サミー工業

TVゲーム機、メダルゲーム機、TV機キャビネットの各新作を紹介。

TVゲーム機①「ビューポイント」（新製品）＝〝ネオジオ〟ソフト。斜め視点のスクロール画面採用で立体感のあるキャラクターやグラフィックによる新感覚シューティング。②「アンドロデュノス」（ビスコ、新製品）。

メダルゲーム機③「ラッキージョーカー」（新製品）＝単純なゲーム性で最大五万枚払い出し。

TV機キャビネット④「トッシュ」（新製品）＝超スリム設計で高解像度モニター搭載。⑤「サミーデラックス」（仮称、新製品）＝音響重視の設計で高低音もクリアなステレオサラウンド。

サンワイズ

占い機、プライズマシン、メダルゲーム機、TV機キャビネットを出品。

占い機①「ファラオの予言」＝斬新なデザイン。②「アナザーワールド」。

プライズマシン③「ジャンケンマン・かったらあげる」（新製品）＝LEDによるじゃんけんゲームでカード払い出し。本体カラーは四色を用意。

メダルゲーム機④「リトルスラッガー」。⑤「ジャンケンマンJP」。⑥「スペースインベーダー」。

TV機キャビネット⑦「SC―18」（参考出品）＝18インチミニアップ型。

ジャンケンマン かったらあげる

三和電子

TVゲーム機用の各種パーツ類を新製品も含めて展示する。

①レバー「JLW―TM―8A」（新製品）＝四、八方向ガイドプレートのみとしプラスネジを使用。メンテナンスが容易になりコストダウンも。

②昭光式ボタン用LED「LE―2R」（新製品）＝ウェッジ球のかわりにLEDを使い、熱の問題や球切れを解消。

このほか③耐久性のあるボタン「OBSN―30SG」、④連射用に変え速度も調整できる連射基板「MGM―01」、また電源、コネクター、ハーネス、操作盤など。

JLW-TM-8A

LE-2R

ジャレコ

〝遊トロニクス〟を開発の基本テーマとする同社は、TVゲーム機およびメダルゲーム機、アーケードゲーム機、両替&メダル貸機のそれぞれ新作を発表するが、出展のメインは「グランプリスター」。

TVゲーム機①「64番街」（新製品）＝二人同時プレイも可能な奥行きのある格闘アクションゲーム。②「BOTSS（バトル・オブ・ザ・ソーラーシステム）」＝米国マイクロプローズ社製、日本初公開。巨大ロボットに搭乗し敵ロボットと戦うというSFゲーム。③「グランプリスター」。

アーケードゲーム機④「アーム・チャンプスII」（新製品）＝腕相撲ゲームのパートIIでデザインと画面内容を一新。

クレーン機⑤「ワンダーハンティング」と⑥「ミニハンティング」。

メダルゲーム機⑦「アラビアン・ナイト」（新製品）＝「アリババと四十人の盗賊」を題材にした六人用プッシャーゲーム。⑧「ジョイフルカード」。⑨「サーカスサーカス」。⑩「ビッグIII」。⑪「アクシスライン」＝TVスロットタイプ。

高額紙幣両替メダル貸機⑫「ポニーチェンジャーII」（新製品）＝電子セレクター採用、メダル払い出しのパターンをプログラム変更により設定。

64番街

昭和鉄工

小型乗物機の新作二機種を披露する。

定置回転式乗物機①「もりのオーケストラ」（新製品）＝三種の動物による演奏会をテーマとし、音楽のテンポに合わせて電飾が点滅。②「もりのレストラン」（新製品）＝中央のカウンターの中で料理が左右へ流れ、動物が語りかける。電飾付き。③「ミニメリー」も。

定置型乗物機④「もりのタクシー」。⑤「パイレーツキッズ」。⑥「ようちえんバス」。

セガ・エンタープライゼス

多彩な商品群を展示し郊外型ロケのモデルハウス的な小間展示を行なう。

TVゲーム機①「アラビアンファイト」（新製品）＝〝システム32〟でアニメアクションゲーム。②「エアーレスキュー」（新製品）＝2Pコックピット型のヘリコプターアクションで32ビットCPU使用。

プライズマシン③「UFOセガ・ソニック」（新製品）＝「UFOキャッチャーミニ」に〝おまけ〟払い出し機構を付加。④「ドリームパレス」（新製品）＝回転する八人用大型クレーン機。

アーケードゲーム機⑤「スピードバスケット」（新製品）＝「スピードサッカー」の姉妹機。

メダルゲーム機⑥〝ニューポーカーシリーズ〟＝一人用TVポーカーゲームの新シリーズで九機種を展示。⑦「ゴールデンナイト21」（新製品）＝五人用ブラックジャック。⑧「カリビアンプール」（新製品）＝八人用ルーレット。

シミュレーター⑨「AS―1」＝近く完成する新SFXソフトを搭載。このほか乗物機も出品。

アラビアンファイト

タイガー娯楽

特殊自転車とぬいぐるみ景品を展示する。

特殊自転車①「アクティブサイクル」＝後輪に連結した二本のバーで方向を決める。②「バタフライサイクル」＝チョウをイメージしたもの。

景品③「トラちゃん」など数種類を紹介。

ダイショー商会

大画面のTVゲーム機キャビネットのニューバージョンを披露する。

TVゲーム機キャビネット「立天画（たちてんが）」（新製品）＝同社「天画」を四人同時プレイも可能にしたもの。座席がなく立ってプレイするようにしたため、かなりコンパクト。操作部分の向きもプレイしやすいよう調節可能。ショーでは四人用ソフトを組込み、「天画」と並べてアピールする。

タイトー

TVゲーム機をメインに新シミュレーター、アーケード機など多彩なジャンルの意欲作を披露。

TVゲーム機①「ウォーリアーブレード」（新製品）＝ワイドな二画面連続アクションゲーム。②「ギャラクティックストーム」（新製品）＝フレネルレンズ採用の一人用コックピット型シューティングゲーム。③「アラビアンマジック」（新製品）＝32ビットCPU搭載による冒険アクションゲーム。④「リングレイジ」（新製品）＝実写取り込み画像によるプロレスゲームで、32ビットCPU搭載。

シミュレーター⑤「IAS」（仮称、参考出品）＝CGによるLD映像でモンスターを倒し洞窟から脱出するという二人用大型機。⑥「D3・BOS」＝CG画像による巨大都市への飛行をテーマとした新ソフト搭載。

フリッパー⑦「ハリケーン」（ウイリアムズ社製）。⑧「サーフィンサファリ」（プリミア社製）。⑨「アダムスファミリー」（ミッドウェー社製バリーフリッパー）。いずれも参考出品。

アーケード機⑩「イエス・ノー心理トキメキチャート」（新製品）＝TV画面でチャート式心理テストに答えていく。

メダルゲーム機⑪「カジノビーナス」（参考出品）＝八角形キャビネットのルーレット。⑫「ビリオネアMS―005」、⑬「同MS―006」＝3リール5ラインのメカスロット。

ウォーリアーブレード

アラビアンマジック

ギャラクティックストーム

太陽自動機

新タイプの一人用メダルゲーム機を発表する。

メダルゲーム機①「トップシューティング」（新製品）＝ガンゲームをメダル仕様にしたもの。ゴーストタウンや波止場、ジャングルなどの場面に出現する標的を狙い撃つ。標的の大小、ヒットエリアにより得点が異なる。

②「ラウンドスロット」。③「チャイルドラブリーシリーズ」（第三弾から七弾まで）。このほか両替機やメダル貸機なども出品。

宝娯楽

ガンゲーム機とプライズマシンを出品する。

アーケードゲーム機①「ポップショット」（栗

田技研製）＝コルク弾使用カーニバル用ガンゲーム機。四人用から十六人用まで四タイプを用意。

プライズマシン②「バニーボーイ」（参考出品）＝パチンコタイプ。③「バニーガール」＝パチスロタイプで回胴部分の交換による第二、第三弾も予定している。

データイースト

TVゲームとフリッパーの新作を披露する。

TVゲーム機①「ウルフファング」（新製品）＝同社「空牙」の〝その後〟を舞台に設定したシューティングアクション。②「ダークシールII」（新製品）＝特殊攻撃、音響、画像ともにグレードアップしたファンタジックアクション。

ダークシール II

③「ガンボール」（新製品）＝フリッパーの仕掛けをモチーフにした新感覚アクションゲーム。

フリッパー④「フック」（新製品）＝同名映画をテーマにした同社ピンボール第十五弾。

フック

占い機⑤「トワイライト・スプレッド」（参考出品の予定）＝DVI技術を応用したTVタロット占いだが、占いより技術的な面をアピールする。⑥「ヴィーナ」。

ガンボール

テクモ

海外製も含めたTVゲーム機とアーケードゲーム機の新製品を中心に出展する。

TVゲーム機①「サボテン・ボンバーズ」（NMK製、新製品）＝爆弾で敵を倒していく固定画面（百パターン）のコミカルアクションゲーム。②「スーパー・ハイインパクト」（ミッドウェー社製、新製品）＝四人同時プレイも可能なアメフトゲーム。同社から基板で販売となる。このほか新作二機種を予定。

カーニバルゲーム機③「サイドワインダー」（ボブス・スペースレーサーズ社製）＝ジグザグコース上のボールを転がして、装飾面を変え音声を日本語にしたほか、リデンプション機構を取り外し純粋のアーケード機に改良。④「ダンプ・ザンプ」（新製品）＝ボールを投げて顔の形の的を倒す。⑤「皿割り」（新製品）＝皿が自動的にセットされる。

クレーン機⑥「TAKO3」（新製品）。

TVゲーム機キャビネット⑦ミディ型の新タイプ（名称未定）。

このほか同社扱いの一連のゲーム機、電飾、乗物機、景品と豊富に展示。

スーパー・ハイインパクト

東亜プラン

新TVゲーム機を二機種披露する。

TVゲーム機①「フーピー」（新製品）＝固定画面のコミカルアクションゲーム。敵をかわし指定個所に時限爆弾を仕掛けていく。クリア時にギャルも登場する。

②「ドギューン!!」（参考出品）＝縦スクロールのSFシューティングゲーム。大型キャラクターがふんだんに登場し演出も派手。二人合体プレイでパワーアップも。完成度60％で方向性を問う。

ドギューン!!

フーピー

トーゴ

シミュレーターと小型乗物機のほか、アーケードゲーム機も含め約十機種の新作を披露する。

シミュレーター①「アリス」（新製品）＝横並び三面マルチ大画面と個別に動く新機構の座席の組合わせによる臨場感を演出。

定置型乗物機②「パオパオエレファント・ジュニア」（新製品）＝空飛ぶゾウをデザイン。

バッテリーカー③「Tースペシャル」（新製品）＝スーパーカーがモデル。④「ラリーカート」（新製品）＝ボリュームアップしたデザイン。また⑤「T―40」、⑥「F―1」、⑦「オートバイ」の各ニューカラーバージョンも紹介。

アーケードゲーム機⑧「スーパーテニス」（新製品）＝レバー一本で選手を操作し二人でボールを打ち合う。⑨「マッドザウルス」（新製品）＝恐竜の口にボールを当てオリの中に閉じ込める。⑩「ホップステップカッパくん」（新製品）＝動き回るカッパにボールを投げるゲーム。キャビネットの長さが違う二タイプを用意。⑪「ロール＆ドロップ」（新製品）＝フルオート式カーニバルゲーム。ボールを転がしモグラの頭上に落とす。

メダルゲーム機⑫「F―1スロット」（新製品）＝スロー逆回転機能を加えたスロットマシン。

ナムコ

TVゲーム機の新作を中心に各種アーケードゲーム機とバッテリーカーを出品する。

TVゲーム機①「コズモギャング・ザ・ビデオ」（新製品）＝「コズモギャングズ」のキャラクターを使った「ギャラクシアン」タイプのゲーム。

コズモギャング・ザ・ビデオ

②「スズカ8アワーズ」（参考出品）＝鈴鹿8耐を内容としたコックピット型バイクレースゲーム。③「ファイナルラップ3」（参考出品）＝「ファイナルラップ」シリーズ第三弾となるコックピット型（SDタイプ）。四つのコースを一新。④「スティールガンナー2」（新製品）＝アップライト型TVガンゲーム機。スピードと変化のあるゲーム展開が特徴。

スティールガンナー 2

⑤「バブルトラブル」（参考出品）＝「ゴーリーゴースト」に続く合成画面によるガンゲーム第二弾。海底に住むゴーストを退治する。

アーケードゲーム機⑥「カニカニパニック」。

プライズマシン⑦「ジャンピングゴリタン」（参考出品）＝ゴリラをジャンプさせリンゴを取るエレメカゲーム機。

ジャンピングゴリタン

⑧「パラパラボックス・おれは直角」（新製品）、⑨「同・トップストライカー」（新製品）、⑩「同・おぼっちゃまくん」（参考出品）＝以上三機種ともパラパラとめくれるアニメカードを使ったエレメカ機でカード払い出し。⑪「カーニバルワゴン・ハートリングバード」（参考出品）、⑫「同・リバウンドゴルフ」（参考出品）＝いずれも折り畳み式カーニバルゲーム。

メダルゲーム機⑬「ショーレビュー」。

バッテリーカー⑭「ドリフトキング」（参考出品）＝バッテリーカーでは最高速の時速十二キロメートルで走行。⑮「ドリフトキッズ」（参考出品）＝低い座席でレーサー感覚を味わえる。

日邦産業

定置回転式乗物機「体感追跡パト」に絞って出展する。

AOUエキスポ92会場

2月25－26日　日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

出展社名（50音順）

出展社名	小間番号
アイレム㈱	48
㈱アクト	6
旭精工㈱	35
㈱アトラス	2
㈱アミューズメント産業出版	52
㈱アミューズメント通信社	53
伊藤忠産機㈱	47
㈱エイブルコーポレーション	40
㈱エス・エヌ・ケイ	18
㈱岡本製作所	21
加賀電子㈱	9
㈱カトウ製作所	36
㈱カプコン	45
㈱関西精機製作所	32
㈱コインジャーナル	49
コナミ㈱	27
㈱こまや	41
サミー工業㈱	10
㈱サンワイズ	3
三和電子㈱	34
㈱シグマ	4
システムサービス㈱	33
㈱ジャレコ	26
昭和鉄工㈱	17
㈱新声社	50
㈱セイミツ商事	30
㈱セガ・エンタープライゼス	5
㈱タイガー娯楽	14
ダイショー商会	7
㈱タイトー	44
㈱太陽自動機	46
㈱宝娯楽	37
タスコ㈱	16
THK㈱	24
データイースト㈱	43
テクモ㈱	23
㈱東亜プラン	39
㈱トーゴ	22
㈱ナムコ	28
日邦産業㈱	13
日本娯楽機㈱	15
㈱バンプレスト	1
㈱ビスコ	11
ビデオシステム㈱	38
ヒューマン㈱	8
㈱ホープ	19
真砂工業㈱	20
マスセット㈱	12
㈱メキシコ	31
㈱友栄	25
㈱ユウビス（カワクス）	29
㈱ローラートロン	42
ワールドフェア社	51

同機は上下運動に加え、乗客のハンドル操作により本体自体を左右へ回転させることができるのが最大の特徴。

日本娯楽機

アーケードゲーム機とバッテリーカーを出品。

アーケードゲーム機①「ももたろうのおにたいじ」＝赤鬼と青鬼の人形にボールを投げて当てる。音声による対話形式でゲームを進める。景品払い出しかリプレイ方式のいずれかに切替え可能。

バッテリーカー②「キディ・カー新幹線」＝二両連結タイプ。

バンプレスト

各種ゲーム機、景品類、乗物機などすべてキャラクターを採用した製品を豊富に出品。うち乗物では同社初のレール走行式とエアーアクション遊具も披露する。

TVプライズゲーム機①「てれびでんわアンパンマン・パート2」（新製品）＝TVゲーム付き〝てれびでんわ〟シリーズ第四弾。②同第三弾「ドラゴンボール」。

プライズゲーム機③「ぐるぐる鬼太郎」（新製品）＝「ゲゲゲの鬼太郎」がテーマのルーレット。④「どたばたQちゃん」（新製品）＝LEDを走らせるゲームの新版。⑤「SDガンダムアタック」（新製品）＝投入硬貨をレバーで弾き当たり穴に入れるゲーム。⑥「ひょっこりひょうたん島のぴったりガパチョ！」（新製品）＝スロットタイプ。

グルグル鬼太郎

どたばたQちゃん

レール走行式乗物機⑦「GOGOアンパンマン」（新製品）＝四百五十ミリゲージの三人乗りの汽車。

バッテリーカー⑧「なかよしドライブ・アンパンマン号」（新製品）。定置型乗物機⑨「とべとべアンパンマンDX」（新製品）、⑩「とべとべマリオ」（新製品）、以上十機種はすべてキャラクターカード払い出し機構を搭載。

エアーアクション遊具⑪「アンパンマンのワンパクハウス」（新製品）＝定員十人。

メダルゲーム機⑫「アンパンマンのあっちむいてホイ」（新製品）＝じゃんけんゲーム。⑬「ウルトラマン倶楽部トリプルアタック」（新製品）＝スロットタイプ。

このほか⑭アトラクション装置「アンパンマンのなかよしバンド」（新製品）、⑮ディスプレイ人形「旗振りアルバイトーウルトラマン」、⑯景品「とるとるキャッチャー」シリーズ計十三種類など。

ビスコ

同社TVゲームの新作を中心に、SNKとタイトー製品を紹介。

TVゲーム機①「アンドロ・デュノス」（新製品）＝〝ネオジオ〟用ソフト。四種のショットとボム、ミサイルなどをパ

アンドロデュノス

マッド・ダンシング

ワーアップさせながら戦う横スクロールのシューティングゲーム。

②「アラビアンマジック」（タイトー、新製品）。メダルゲーム機③「スプラッシュフォール」（ピスコ／タイトー）。④「ジュエリーゴールド」（タイトー）。占い機⑤「アルカナム」（タイトー）。クレーン機⑥「ネオ・カーニバル」（ＳＮＫ）。

ビデオシステム

新ＴＶゲーム機を披露。ＴＶゲーム機①「ソニック・ウィングス」（新製品）＝縦スクロールのシューティングゲーム。八種の戦闘機とパイロット選択。選んだ自機で変わるマルチエンディング。

②「Ｆ１グランプリ」＝九一年のＦ１レースを再現したフジテレビオフィシャルのレースゲーム。多人数通信プレイも可能。

ヒューマン

家庭用から業務用ＴＶゲーム機への新規参入をアピールする。

ＴＶゲーム機①「マッド・ダンシング」（出品未定）＝三人まで同時プレイ可能な格闘アクションゲーム。元横綱やムチの名手など個性的キャラクターが悪の組織と対決。

②「フロント・ロウ」（新製品）＝３Ｄ形式のＦ１レースゲームで、縦画面だが、上下二分割による二人同時プレイも可能。六ラウンド構成。

フロント・ロウ

ホープ

これまでにない楽しさを加味した新小型乗物機を四機種披露する。

定置型乗物機①「つみきのシーソー」（新製品）＝犬が運転する積み木の汽車をデザインしたシーソー式乗物。

②「アドベンチャークルーズ」（新製品）＝光線銃ゲーム（銃二台）付きで、ワニを撃破しながらジャングル探険をする。

③「スターポリス」（新製品）＝②と同じガンゲーム付き。宇宙の悪者をやっつけるのがテーマ。

定置回転式乗物機④「なかよしパレード」（新製品）＝いろいろな楽器を奏でながらパレードする。

ブレーメンのサーカス団　汽車トリム・ニューカラー

眞砂工業

乗物機の新作など紹介。大型乗物機①「ニューティータイム」（新製品）＝十二人乗り回転式「ティータイム」のニューバージョン。柱を中心にレイアウトも可能。

定置型乗物機②「怪獣シーソー・ムームー」（新製品）＝怪獣とシーソーを楽しむ。②「キッズマート」など。

ゲーム機収納ツール③「ニュートイトレインＢＯＸ」（新製品）＝先頭車が定置型乗物で客車にゲーム機を設置できる。

マスセット

幼児向け遊具の新製品二種類を紹介する。

①「汽車トリム・ニューカラー」（新製品）＝トンネル遊びができる汽車と滑り台を組合わせたデザインでＦＲＰ製。

②「ブレーメンのサーカス団」（新製品）＝動物を組合わせたＦＲＰ製のディスプレイ。ロケのアイキャッチとしても設置できる。

③「子ぞうすべり台」＝ゾウをデザインしたＦＲＰ製滑り台。

メキシコ

景品類を中心にプライズマシンも紹介。

プライズマシン①「ジョイフル30タイム」（新製品）＝パチンコゲームだが、景品（75ミリカプセル）の内容を示す大きな陳列ケースを上部に設置。

景品②プライズマシン用各種、③タイトー製、アミューズ製ほか各社のぬいぐるみなど。

友栄

プライズマシンの新作二機種を紹介する。

プライズマシン①「よいこのともだち・ものまねモンキー」（新製品）＝ルーレット式で、ぬいぐるみのサルが動きフェイントをかけたりする。

②「がんばれももたろう・おにたいじ」（新製品）＝桃太郎が幾つの鬼を退治したかを当てるもので、鬼のキャラクターがコミカル。

ユウビス

カワクスの社名を変更した同社は今回のショーで新社名をアピールするとともに、改めてディストリビューターとしての姿勢をＰＲ。

ＴＶゲーム機＝アイレム、ＳＮＫ、カプコン、コナミ、セガ社、タイトーの新作。プライズマシン＝バンプレスト製新製品と、クレーン機「ガリバーキャッチャー」など。メダルゲーム機＝バンプレスト製。ＴＶゲーム機キャビネット＝ＳＮＫ、コナミ、セガ社製。

加賀電子

ＴＶゲーム機モニター「ＧＮＮ29」「同33」（シャープ製）を中心に大型プロジェクターなど紹介。

シグマ

大型から小型までの同社一連のメダルゲーム機とともに、関連機器や景品類など豊富に展示する。

システムサービス

テレビアニメの人気キャラクター採用のぬいぐるみを中心に、各種景品類を展示する。

セイミツ商事

ＴＶゲーム機専用パーツ類を出品。操作盤「ＣＴＸ」シリーズなど。

タスコ

新作中心にカーニバルゲームに絞って出品する。

カーニバルゲーム機①「キッチンブレイク」（新製品）＝配色やデザインなどを一新。フライパンや皿を叩いていくゲーム。

②「ウェスタン・ダーツ」（新製品）＝回転している的を狙い、吸盤付きの矢をピストルで発射する四人用ガンゲーム。

③「サンダーブラスト」、④「バスケットスタジアム」、⑤「カンボール」、⑥「スーパーゴリラボール」、⑦「クルクルハンティング」も展示。

エアーアクション遊具⑧「ファファ・スーパーマリオ」（新製品）＝任天堂から許諾を得て〝マリオ〟キャラクターをデザイン（カタログで紹介）。

ＴＨＫ

工作機械用を中心とするベアリングのメーカーである同社は、体感ゲーム機やクレーン機などＡＭ機用も製造していることをＰＲし、その新製品を出品する。

ベアリング①「ＨＢＷ型」、②「ＫＲ型」、③「ＳＢＷ型」、④「ＢＬ型」、⑤「ＲＤ型」（いずれもゲーム機用新製品）。

ローラートロン

各社ＴＶゲーム機をメインに景品類など紹介。

ＴＶゲーム機①「サイレントドラゴン」（タイトー扱いの新製品）＝格闘アクション。②「クイズＴＶ合衆国Ｑ＆Ｑ」（中日本リース製）＝〝ＤＸ－ＢＡＳＥ〟第六弾。また第五弾まですべて紹介。

メダルゲーム機③「ねっけつジャンケン」（新製品）＝メカスロット式。

ぬいぐるみ景品④「ワン！タッチャブル」ほかタイトー製など。

ジョイフル30タイム

最大4人同時プレイOK!
MIDWAY™
SUPER HIGH IMPACT
©1991 MIDWAY MANUFACTURING COMPANY.
スーパー★ハイ★インパクト
本物かつ最強
○2P協力プレイ
○2P対戦プレイ
○途中参加可能
画像取り込みを使ったリアルな画像!
選手達のユニークなパフォーマンスに注目!
攻守のフォーメーションも思いのままだ!
TECMO テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620(直通) FAX.03(3222)7629

DX-BASE
DYNAX・マザーボードシステム 第5弾
■DX—MOTHER BOAD SYSTEM
MAIN-BOARD, SUB-BOARD
QUIZ GAME
テレビ合衆国
クイズ Q&Q
©1992 DYNAX INC.
アジア オセアニア ノルマ 5
-4択-
-2択-
-3択-
CROSS ROAD
世界の難問・奇問を網羅したワールドワイドなクイズ旅行!
チャレンジするのはあなた!!
WORLD MAP
VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX
DYNAX INC.
17-1, HATTAN, NIJUKKENYA, MORIYAMA-KU, NAGOYA, JAPAN
TEL 052-791-4113　FAX 8152-791-4168
中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1 NLビル1F　TEL 052-791-4111㈹　FAX-791-4168

ネオジオゲーム、続々登場！

さらに興奮、ますます好評、

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　TEL.06(338)7007　FAX.06(338)7150
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F　TEL.03(3864)8222　FAX.03(3865)9437
18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA, 564. JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

高インカムで大好評

続々登場、ネオジオソフト！

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

タイム・ワーナー社が

フラッグス社を傘下に

ワーナーのキャラクターなどメリット

全米に七ヵ所の有名なテーマパークを経営するシックス・フラッグス社（本社テキサス州ダラス、ラリー・カクレーン社長）は一日遅れのクリスマスプレゼントを受けとった。十二月二十六日、映像・出版大手のタイム・ワーナー社が株式の五〇%を取得し、他に投資会社が多額の資金援助することが決まったからだ。九一年四月以来、高金利の長期負債のため悪化を表面化していた経営は、一気に好転することになった。

タイム・ワーナー社は九〇年五月に、シックス・フラッグス社の株式の一九・五%を千九百五十万ドルで取得していた。その際に、将来五〇%まで買い進める権利を得ていた。今回タイム・ワーナー社は三千五百万ドル追加投資して、株式の五〇%を手にすることになったもの。

さらにニューヨークにある投資会社、ブラックストーン・グループとワルツハイム・シュレーダーの二社が一億二千五百万ドル融資することを決めた。これにより、今まで大きな問題となってきた長期負債（八七年の買収に伴う社債）は全額返済できることになった。

タイム・ワーナー社側で今回の交渉を進めてきた、タイム・ワーナー・エンタープライゼス社のロバート・ピットマン社長は、「当社の人気キャラクターやブランド商品の販売拡大が期待できるほか、高成長を続けるテーマパーク業界でそれを果すことができる」と語っている。同氏は、シックス・フラッグス社の親会社となるSFCA社の社長を兼任する。シックス・フラッグス社のカクレーン社長はそのままとどまることになる。

カクレーン社長は、ルーニー・チューンなど数多くのタイム・ワーナー社のキャラクターをテーマパークに導入できるし、また「タイム」誌やケーブルTVネットなどタイム・ワーナーのメディアを利用した広告も容易になるなど、メリットは計り知れないほど大きいと語っている。

年間2800万人のディズニーワールド

ABがまとめた遊園地ランク

米国の業界紙「アミューズメント・ビジネス」（AB）は恒例の年末年始特集で、北米各地の遊園地の九一年度年間入場者数ランキング（四十位まで）を発表したが、トップのディズニーワールド（フロリダ州オーランド）が、九〇年に比べさらに七%減少、二千八百万人にとどまった。

ディズニーワールドはマジックキングダム、エプコットセンター、MGMスタジオを含む世界最大の複合テーマパーク。米国の景気後退、ユニバーサル・スタジオ・フロリダの九〇年開設などの影響を受けてやや減少したが、それでも圧倒的な強さを示した。

二位はロサンゼルス郊外にあるディズニーランドで、一〇%減の千百六十一万人。三位はユニバーサル・スタジオ・フロリダで五二%増の五百九十万人。なんと九〇年度十二位から急上昇した。四位はユニバーサル・スタジオ・ハリウッド（四百六十三万人）で、前回五位から上昇。五位はロス郊外のナッツベリーファーム（前回三位）で四百万人。シーワールド・フロリダ（前回五位）は三百四十二万人で、六位に繰り下がった。

AB紙によると、これら四十の遊園地の入場者総数は、前回に比べわずか三十三万人減の一億二千三百四十万人。従って総数では、それほど減少していないことになる。

なお北米以外の遊園地についても同紙は参考値を発表しており、それによると東京ディズニーランドが千三百五十万人、韓国のロッテワールドが四百六十万人、デンマークのチボリ公園が四百三十万人、東京の豊島園が三百万人などとなっている。

IAAPAショー91

登録入場28%増

日本からは307人が訪問

IAAPAショー（十一月十三―十六日、米国フロリダ州オーランド）91の登録入場者数は一万九千八百七人（前年一万五千五百人）で、米国以外は三千五百六人、うち日本からの登録入場者は三百七人となったことが分かった。これはIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメント・パークス&アトラクションズ、事務局バージニア州アレクサンドリア、ブル・チントープ会長）が、このほど正式に発表したもの。

展示会自体は千八百四十九小間（前年千七百六十小間）を、七百二十五（六百八十五社）の出展社が使用した。IAAPAショー91は前年に比べ小間数で五%、出展社数で六%増加したにすぎないが、登録入場者数では二八%も増加している。

登録入場者のうち米国以外は全体の一七・七%に当たる三千五百六人。これは三十二ヵ国からのもので、国別の一覧表も示された。多い方から順にみると、カナダの七百四十四人、英国の四百三十人、ドイツの三百三十六人、イタリアの三百二十一人、そして日本の三百七人、メキシコの二百九十三人、オランダの百四十人と続いている（ほかは百人以下）。

韓国は四十人、台湾は二十六人、香港は十一人、中国は十一人だった。

なおIAAPAの会員数は九一年十一月現在で二千八百七十六社で、うち米国以外は二五・二%の七百二十四社。以上が正しいデータだと言うことになる。

IAAPAでは昨年秋にピーター・アイリッシュ氏ら二人のスタッフが退職、そのため事務局内部で業務の変調をきたしていたようだ。今年一月スーザン・モゼデールさんが広報担当として着任しており、改善されると見られている。

ウィリアムズ社ピン

遊園地シリーズ

3作目の「ハリケーン」

米国ウィリアムズ・エレクトロニクスゲームズ社（本社シカゴ、ケン・フェデスナ総支配人）の新作フリッパー「ハリケーン」が、このほど発表された。

このフリッパーは「コメット」（八六年）、「サイクロン」（八八年）を開発したバリー・アウアズラー氏によるもの。前二作のヒットとともに、遊園地をテーマにした三部作をしめくくる作品とされている。「ハリケーン」はもちろん、前二作と同様、ローラーコースターの名称からきたもの。

最初のスキルショットでボールはプレイフィールド全体をぐるりと巡っていく。盤上にはボールを運ぶ観覧車（二種類ある）など、数多くのフィーチャーがついている。

"Harricane" of Williams

「タートルズ・イン・タイム」

米国コナミ社

米国コナミ社（本社シカゴ郊外、坂本進社長）は一月中旬、待たれていたTVゲーム機「タートルズ・イン・タイム」の出荷を開始した。

これはヒット作「TMNT」（一―四人用）の人気を受け継ごうとするもので、キットまたは完成品で供給される。八方向レバー、二ボタンで進める格闘技タイプ。

ピンボールエキスポ91　10月25―27日シカゴ郊外で開かれたこの催しについては本紙第418号で既報。上の写真は左から①ウィリアムズ社の有名な開発者、スティーブ・カーダック氏とマーク・ウェナ氏、ジム・シュルバーグ氏、②アルビン・ゴットリーブ氏と主催者のロバート・パーク氏。③ピンボールエキスポ91の展示ホールのようす。新製品がずらり並んでいるほかアンチーク・ピンボールも陳列されている。

ヨーロッパAM通信

射幸遊技中心のオランダVAN

AMゲーム機は6分の1の市場規模

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　十六回目を迎えたオランダの遊技機器展、VANエキスポは一月七―九日、マーストリヒトにあるコングレス・セントラムで開催された。小さいが成功を収めているこのオランダ市場で、主な業者は残らず出展し、多数来場した。

出展社数と小間数、そして来場者数は昨年と比べわずかに増加した。VANエキスポの出展社はオランダに実体のある会社に限られており、代理出展は認められていない。また来場者も、オランダの業者団体VANの会員またはユーロマット傘下の協会会員に限られている。

ショーの出品機器には国際色があふれていたが、ショー自体は国際的でなく、ベルギーや東欧での市場開発など期待される国際的な要素は、このショーにほとんど影響を及ぼさなかったようだ。

九一年十二月にEC諸国の代表が集まり、経済問題について多くのことを決定したのはここ、マーストリヒトでのことだった。この地名はそういう意味で有名だ。ギャンブル機の設置営業ができる、欧州でも恵まれた国で、それらの遊技機展が行なわれるのはふさわしいことだった。

右の写真上はオートマテン・リムバーグ社の小間で（左から）グロードマン社長、ポールマン氏、ブローダー氏。下はエレール社のフルーツマシンと（左から）リンデンバーグ氏、ウィロク氏

射幸遊技の基準

VANエキスポ92の開会式は七日の正午に行なわれ、VANのミヒョン氏、ユーロマットのウィリー・ミシールズ会長らが次々と挨拶を述べた。八日にはセミナーが開催され、アキュラス社など数社からの発言があり、またVANデータバンクについての情報交換も行なわれた。

このショーは他の国際的なショーのように混み合うことはなかったが、それは来場者が見物のためでなくビジネスを目的に来ていたためである。出展社は飲みものを用意しているし、展示場には立派なレストラン、ホテルなどの施設もある。マーストリヒトでの開催は二度目だが、出展社、来場者ともに満足していた。

オランダではギャンブル機が七万五千台、そしてTVゲーム機やフリッパーなどのAM機が一万五千台ある。その約三分の一が毎年取り替えられ、ディストリビューターらをうるおす。以上のほかプールテーブル、ジュークボックスもある。

ギャンブル機の最高賭け金は四分の一ギルダー（一ギルダーは約七十円）で、最高払い出し金は五十ギルダー。一回の遊技は平均三秒で終り、一時間当たり最大のロス（客の負け）は五十ギルダーと定められている。

オランダの遊技業界では三千五百人が働いている。輸入、組み立て、販売業者は四十社、オペレーターはシングル七百七十社、遊技場百二十社。

これらのギャンブル遊技機については経済省で検査され、認定証が発行される。検査は設置店でも行なわれ、認定段階の水準を維持しているかどうか調べられる。こうした厳しい管理が行なわれているため、業界は間違った方向に進むことがない。ギャンブル機の使用を認める法律を持つ国は他にもあるが、オランダは最も安定しているモデルとされている。

パーツのスーゾ

VANエキスポで最も人気のあるのは、これらのAWPスタイルのギャンブル機で、さまざまな機種が展示された。出品したのはフォーチュナ社、デルタ社、ツェンテ社、エラム社、ジャンセン・ハラーツ社、ヒューブドワール社、ヤクバンハム社、ステラ社、そしてルベー社である。

フリッパーはウィリアムズ社「ターミネーター2」、データイーストUSA社「スタートレック」などが出品された。TVゲーム機はナムコ「スタークブレード」、ミッドウェー社「ターミネーター2」、アタリ社「フーショット・ジョニーロック」、セガ社「エキゾーストノート」などが披露された。またソフト交換できるTVゲームシステムや、プッシャー、その他ノベリティゲーム、キディライドなども展示された（以下は主な出展内容）。

エレール・ホールディング社はオランダの北部を担当するオペレーター会社と、南部を担当するオペレーター会社、それに製造・販売会社から成っている。主な製品はフルーツマシン（ギャンブル遊技機）で、「ランダム・ランナー」と「ランダム・カジノ」が各市場ごとの仕様で披露された。

同社は計数技術を持っていることで有名で、モスクワの地下鉄のチケットシステムにも利用された。同社の業務の多くは外国で行なわれており、同様に外国の製品も多く取り扱っている。

ロッテルダムに本社のあるスーゾ・インターナショナル社は、英国とドイツに支店を持ち、欧州各国で商売をしている。同社は三万点もあるという一連のスペアパーツの見本とともに、両替機や硬貨用機器を出品した。スペアパーツにはコーテックのTVモニターや、電源ユニットも含まれている。工夫されたコインカウンターには大きな関心が集まった。

上の写真はスーゾ・インターナショナル社のハリー・トレナーズ氏

ヤクバンハム社

ザ・プール・ブラザーズ社はベネルックス三国（ベルギー、オランダ、ルクセンブルグ）を対象に、プールテーブルおよび付属用品の輸入、販売を専門にしてきている。このショーではスタンダード、競技用、専門家用の三タイプを出品した。

オランダのプールテーブル市場は大きく、毎週一ヵ所新しいクラブがオープンするほど。プールとスヌーカーを併設する傾向が強く、また女性やカップルに人気が広まってきている。

プールテーブルでは米国式が最も人気が高く、リーグが組織され競技大会が行なわれ、全国大会も開かれるほど。同社はアール・ストリックランドの推薦つきで、マックデルモット社、ミューシー社、キューテック社のキューなど付属用品も供給している。プール・ブラザーズ社は全国大会のチャンピオン、リコ・ディックのスポンサーであり、かれは同社の小間でデモプレイをやって見せていた。

ヒューブドワール社は優れた製品があると、直ちに取引きリストに組み込むことで知られている。同社がディストリビュートしているのは、英国エース社とコインマスター社のフルーツマシン、ファルガス社のキディライド、コメルトロ社のTVゲーム機キャビネット、コインライン社の反射神経テスター、サウンドレジャー社のジュークボックスなど。とくにサウンドレジャー社からは最有力ディストリビューターの称号を得たほど。

ヒューブドワール社はまた、マスターゲーム社のプール、サッカー、エアホッケーのテーブルを販売しており、この中には特別仕様のテーブルも含まれている。同社はさらに独自のコインメックやテスター、ステンレス製のペイアウト・スライドを開発している。オペレーターのために、問題解決となることに集中しているのだ。

オートマテン・リムバーグ社は、「プッティング・チャレンジ」、「ロースタ・シューター」、「ピッグレーシング」、「ハリーヒッポ」、「クレージークラウン」、「オルマクドナルド」、「コップケーパーズ」などのノベリティゲーム（簡単なアーケードゲーム機）を出品した。またキディライドや、「プレイオフ」バスケットボールなどのスポーツ性のあるゲームも同社は販売している。同社のキディライドは台をそのままに上ものを交換できるのが特徴だ。

ヤクバンハム社は、ミッドウェー社のTVゲーム機「ターミネーター2」を中心に、セガ社「メガテック」、同社製キャビネット「ロイヤル」などを展示した。またウォロー社のハードチップ用ダーツ機や、バレー社のプールテーブルなども出品した。

（Martin Dempsey）

左の写真上は（左から）ヒューブドワール社ブラーバー氏、サウンドレジャー社のブラック氏。下はプール・ブラザーズ社のプールテーブルとマーセル・コーネリセン氏

米国家庭用市場を反映する冬季CES'92

16ビット機では先発のセガ社が任天堂に対抗

米国任天堂は値下げ、年内600万台　NES本体とソフトは伸び率低下へ

米国の家庭用TVゲーム機は、8ビット（CPU）機と16ビット機、それにハンドヘルド液晶ゲーム機の三分野あるが、8ビット機市場で圧倒的だったNESの伸びは鈍化し、16ビット機市場ではセガ社が任天堂と互格に伸ばした。ソフト次第とは言え、かつてのような市場拡大傾向は見られず、景気後退の影響が見え始めており、それとともに欧州市場の動向が焦点となりつつある。

巨大な展示会場

今年の冬季CES（コンシューマー・エレクトロニクスショー）は一月九―十二日、ラスベガスのコンベンションセンターとヒルトン、サハラ、ミラージュの各ホテルで開催され、主催者EIA／CEGによると約八十七万五千平方メートルの展示場に千五百七十社が出展。七万九千九百九十四人が来場した。

CESは一般消費者（コンシューマー）向け電気製品の総合展示会だが、今回までコンシューマーには開放せず、完全なトレードオンリー（業者しか入場できない）で進めてきた。しかし、次回夏のCES（五月二十八―三十一日、シカゴ）からは後半二日間を一般に公開する。この変更についての議論もあったようだが、主催者は五―十万人の入場者増加が見込まれるとしている。

冬季CES92で家庭用TVゲーム機関係は、コンベンションセンターのサウス・アネックス（改装前は「ウェストホール」と呼ばれていた）と任天堂関係をひとまとめにした巨大な仮設パビリオン。またNEC関係では、新会社ターボテクノロジー社の紹介を兼ねて、同時期にホリデイインでプライベートショーが開催された。

展示ブースの大きさでは相変らず任天堂がトップで、セガ社、SNK、コナミ（任天堂以外）などと続く。任天堂のサードパーティー各社は巨大な仮設パビリオンの中にあり、セガ社のサードパーティーも同様である。

16ビット機焦点

米国の家庭用TVゲーム機市場は、米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社シアトル郊外、荒川実社長）の8ビット機「NES」（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）を中心に発達してきたが、「NES」本体の出荷ペースは落ち着き、16ビット機への移行時期となった。

これを数字で追うと、八五年以来「NES」本体の出荷は伸び続けたが、八九年の九百十万台をピークに、九〇年七百二十五万台、九一年四百五十万台と下降した。その累計は九一年末で三千百七十万台にも達する。これは米国の全世帯の三四%に普及していることを意味する。なお「NES」ソフトはサードパーティーを含め、九一年中に四千二百万個出荷され、累計二億個に達した。

米国任天堂から発売される「スーパーNES」用の「スーパースコープ6」（カートリッジ付き）は予価60ドル

また米国任天堂はハンドヘルド「ゲームボーイ」（GB）を八九年七月から発売、九一年中に四百万台出荷し、累計八百二十万台となった。そのソフトは九一年中千八百万個出荷、累計二千九百万個となった。

これらに加え、米国任天堂は九一年九月から16ビット機「スーパーNES」を発売、四ヵ月で本体二百十万台、ソフト五百五十万個の出荷となった。結果として、これら三種類の本体とソフトを合わせ、販売高は九〇年の三十四億ドルから、九一年の三十五億ドルと伸ばせたが、伸び率低下は否定できない。

このため米国任天堂は希望小売価格の値下げを行なうことになった。

スーパースコープ

一月九日、米国任天堂が発表したところによると、「スーパーNES」のセット（本体、二個の操作盤、ソフト「スーパーマリオワールド」）価格を二百ドルから百八十ドルに値下げし、また「ゲームボーイ」セット（ソフト「テトリス」）は九十ドルから八十ドルに値下げした。

「スーパーNES」の値下げは、明らかに米国セガ社「ジェネシス」（百五十ドル）と対抗するためと見られている。米国任天堂は市場動向を見極めた上で決定したとし、「操作盤が一個しか付いていないジェネシスは、二人用プレイするため一個二十五ドルの操作盤を買わねばならない」として、これで価格的には十分対抗できると見ている。

「スーパーNES」には、新登場の「スーパースコープ6」（後述）という商品があるし、ソフトも充実する上、九二年一月から「CD－ROMアダプタ」も発売されるので、市場をさらに拡大できるとしている。

同社の見通しによると九二年中に「NES」はややダウンして本体四百万台、ソフト三千五百万個、「GB」は引続き本体四百万台、ソフト千八百万個、そして「スーパーNES」は本体六百万台、ソフト二千万個出荷することになる（「スーパーNES」の累計は八百十万台を予測）。これによる販売高は四十八億ドルと、九一年の三%増から、三七%増を狙っている。これで米国家庭用TVゲーム機市場の約八〇%のシェアを守り抜くことにもなる。

こうした見通しを前提に、米国任天堂は冬季CES92でさまざまなキャンペーンを繰り広げた。

うち最も目立つのは「スーパースコープ6」で、今春にも米国で発売される（日本では未定）。これは肩にかつぐ形でセットし、赤外線を利用したガンゲームプレイが楽しめるというもので、六タイトル入ったゲームカートリッジ付きで、六十ドル。ゲーム内容はテトリスタイプ、ネズミ退治、戦闘ゲームなどいろいろで、ドット単位で照準を合わせられる〃ピンポイント〃攻撃ができるなど特徴は多い。CESでの評判もよく、期待できそうだ。

さらに「スーパーNES」用CD－ROMアダプタは二百ドルという低価格で来年発売される。

ソニック効果

「NES」は「ニンテンドー」の名で親しまれており、ニンテンドーは大きな勢力となっているが、セガ・オブ・アメリカ社（本社サンフランシスコ郊外、トーマス・カレンスキー社長）が、16ビット機で正面から対抗、業績を挙げつつある。セガ社の16ビット機「ジェネシス」（日本では「メ

米国家庭用セガ社の小間内。落ち着いた感じで、16ビット機「ジェネシス」を強調する

巨大な仮設パビリオンを独占する米国任天堂。真暗の天井をさまざまな色のチューブが交差するというレイアウトで、独特の雰囲気をかもし出した

ガドライブ」）と、そのヒットソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が、「スーパーNES」と十分に対抗できたからだ。

米国セガ社によると、八九年九月に発売した「ジェネシス」は九一年中に百万台出荷する予定だったが、結果的には百六十万台（累計三百万台）と伸びた。ソフトは九一年中、自社タイトルが前年比二二五%増の四百五十個、サードパーティーのタイトルが五〇〇%増の二百五十万個、計七百万個売れた。

この勢いについては、ヒットソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が果した役割が大きい。「八〇年代のマリオに代わる九〇年代のソニック」として、スピードの早いスーパーマリオタイプが、タイミングよく発売されたからだろう。

ソフトにヒット作が出ると本体も売れることになり、米国セガ社によると、九一年第四・四半期（十―十二月）は百万台もの本体を空輸で米国へ運んだが、それでも小売店での需要に追いつかなかったほど。任天堂製品と並べて売っている店では、セガ社製品のほうが二対一の割合でよく売れた、と16ビット機ではむしろ任天堂より優位に展開したとしている。

「他のヤツ（右側の「スーパーNES」）は比べものにならない」と、「ジェネシス」の優位性を強調する米国セガ社のカタログ

セガ社の見通し

米国セガ社によると、九一年第四・四半期の16ビット機市場のシェアはセガ社六一%、任天堂三〇%、NEC九%だった。ソフトのタイトル数は九一年十二月現在でセガ社百五十、任天堂二十八だった。こうした傾向から、これまで任天堂のサードパーティーにとどまっていたアクレイム社、データイースト、ビック東海などが、セガ社サードパーティーに参加してきた。

もちろん「ジェネシス」の価格を昨年夏に四十ドル値下げ（百五十ドルに）したのも、作戦としては成功した。

米国セガ社の調べによると「ジェネシス」購入者の七二%は、「NES」を持っていた。このことから、8ビット「NES」から16ビット「ジェネシス」へと移ったことを強調する。同社は九二年中に三百二十万台出荷、タイトルも三百五十をめざす。

なおカラー・ハンドヘルド「ゲームギア」も好調で、九一年春に発売して初年度六十五万台出荷した。九二年中に九十万台の販売をめざす。

CD－ROMプレイヤーについては、「メガドライブ」用「メガCD」を日本で昨年末に発売。さらに米国で九二年後半にも発売する予定だが、任天堂による低価格機が九三年一月に発売されることになり、価格の見直しがあるか注目される。

こうして16ビット機市場での両社のシェア奪い合いは、ますます激しくなるもようである。

写真上はカプコンUSA社の小間、下は「スーパースコープ6」デモ

NEC、SNK

こうした16ビット機市場について、NECテクノロジー社は「ターボグラフィックス16」（TG16）を十分展開しえなかった。そこで巻き返しを図るため新会社、ターボテクノロジー社が四月から開始する。しかし、CPUが8ビット、PPUが16ビットという16ビット機でどう対応していくのか不明だ。CD－ROMプレイヤーも早くから開発しているが、これもそれほど有利に働いていない。米国の小売店には「TG16」は見かけることも少ない。

その点、SNKホームエンタテイメント社（本社ロサンゼルス郊外、北沢道明社長）が展開している家庭用「NEO・GEO」のほうが、よほど小売店で目につく。冬季CES92では、一段と充実したソフトと迫力で来場者の関心を集めた。もちろん、これは米国にかなり普及した業務用「NEO・GEO」と同じ能力を持つのだから、当然と言えば当然。

しかし本体四百五十ドル、ソフト二百ドルというのは小売り価格としてはかなり困難がつきまとう。そのため当初からレンタル制を進めているが、今ひとつ軌道に乗っていない。このため業務用のSNKオブ・アメリカ社をロサンゼルスに移転、SNKホームエンタテイメント社とチームアップし、総合的なマーケティングを行なうよう検討を進めている。

今回の冬季CESでカナダのカメリカ社が引続き出展、「NES」用のゲーム条件変更装置「ゲームジーニー」を出品した。これは米国ルイス・カルーブ・トイ社の製品で、「ゲームジーニー」は著作権法に違反するとして訴えた米国任天堂が連邦地方裁判所で昨年七月に訴えを却下されたもの。先にカナダで発売され、米国でもヒットしている。しかし米国任天堂はこれを容認はしようとはしていない。

ところが米国セガ社の小間では、「ジェネシス」用「ゲームジーニー」が堂々と出品されている。こういうのは考えかた、方針が違うからである。家庭用TVゲーム機の本体とソフト、ともに米国ではレンタル営業に使われているが、任天堂は反対し、セガ社は容認しているともいう。テンゲン社は、この点で積極推進の考えを示している。

サードパーティー

サードパーティーと言われるソフト開発メーカーの多くは、業務用のメーカーと重なり合っており、その動向も注目される。米国任天堂について言えば、「NES」で六十一社、「GB」で六十二社、「スーパーNES」で四十八社がサードパーティーとしてソフトを作ってきている。

この中には、任天堂だけのサードパーティーもおれば、他社のサードパーティーを兼ねるところもある。アクレイム社などは前者から後者に移ったという意味だ。

「NES」ソフトではソニー・イメージソフト社「フック」や、オーシャン・オブ・アメリカ社「アダムズ・ファミリー」など、人気映画・ドラマからのライセンスものが最近多くなった。合計すると四百五十に達するソフトで、最も多く売れたのは「スーパーマリオ・ブラザーズ」の二千八百万個（北米だけで）。

「GB」では今年前半三十タイトル増え、百八十タイトルになる。「スーパーNES」では今年前半終了時に七十五タイトルにまで増える。「スーパーNES」用では、カプコンUSA社が「ストリートファイターII」を発表し、注目された。これはROMを数多く使うため、通常のカートリッジよりかなり大きなサイズになっている。

米国セガ社については「ジェネシス」のサードパーティーが二十七社、「ゲームギア」が十二社である。業務用開発メーカーでは、データイーストUSA社、カネコUSA社、九娯貿易、マックオリバー社（ビデオシステム）、メントリックス社（ビスコ）、ナムコ・ホームテック社、サンソフト社、タイトー・アメリカ社、テンゲン社（アタリゲームズ）、トレコUSA（サミー工業）、ビック東海が「ジェネシス」ソフトのサードパーティーになっている。

欧州市場がカギ

これに含まれず「スーパーNES」のサードパーティーとなっている業務用メーカーは、アトラス・ソフトウェア社、バンダイ・アメリカ社、カプコンUSA社、アイレム・アメリカ社、ジャレコUSA社、米国コナミ社、ロムスター社、セタUSA社、トレード・ウェスト社（レーランド）など。ヒット作の有無にもよるが、これまで家庭用の輸出比率の高かった会社にとっては、一段と厳しい状況になることは確かだ。

このため欧州市場用の「NES－PAL」、そして今年五月に発売される「スーパーNES－PAL」の市場拡大が大きなカギとなる。セガ社も欧州では好調なので、欧州市場でのぶつかり合いは激しくなる、と見られている。これらは業務用と無関係ではありえないと考えられている。

カナダのカメリカ社は、ヒット中のNES用「ゲームジーニー」を展示。ガルーブ社が訴訟で勝っているのが大きい

米国のSNKホームエンタテイメント社の出展のようす。大容量16ビット機「NEO・GEO」のキャンペーンを続行

話題のマシン

データイーストのロボットアクション

64種の攻撃態勢

ナムコから「ウルフ・ファング」基板

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）製TVゲーム機「ウルフ・ファング」が、㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）から二月二十一日発売となった。

これはロボットによるダイナミックなアクション・シューティングゲームで、謎の軍事組織による侵攻に対し〝人型兵器〟（ロボットのコンバットスーツ）が立ち向かっていくというもの。ストーリー的に同社「空牙」の続編となっている。ロボットが胴体、腕、足の部分をそれぞれ能力の異なる四種類のパーツから選択でき（組合わせは計六十四種類）、状況に応じた多彩なプレイが可能なことが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作。二人同時プレイ、途中参加も可能。

十二ステージ構成だが、第二ステージ以降は初心者かマニア向けかを選択できるため、一ゲームは五ステージをプレイすることになる。陸上戦が基本だが、空中戦や水中戦なども盛り込まれている。パーツの機能は胴体が主な武器、腕が接近用武器、足が移動速度となっており、それぞれの攻撃力と機動力が選択時に示される。さらにアイテムでパワーアップと四種のウェポン装着も可能。ゲームはライフ併用の持ち人数制。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

ウルフ・ファング

〝F2システム〟第17弾

正解し敵を倒す

タイトー「クイズ地球防衛軍」

TVクイズゲーム機「クイズ地球防衛軍」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から二月中旬発売となった。

これは同社〝F2システム〟第十七弾となるもの。ストーリー性のあるクイズゲームで、プレイヤーが地球防衛軍となって、地球征服を狙う〝リドル星人〟を倒していくという設定になっている。四つのボタンを操作（クイズ用Wコンパネ使用）。二人同時プレイ、途中参加も可能で、二人用の場合は二人同時の協力プレイと対戦プレイ、二人交互プレイのいずれかを選択できる。

固定画面で、地球防衛軍の戦士や〝リドル星人〟とその配下の〝クイズ獣〟などがアニメで表現される。クイズのジャンルは十五種類あり、うち一つのジャンルを選んでクイズスタート。〝クイズ獣〟が次々と質問を出してくるので、タイマー内に正解し倒していくが、正解数に応じて〝クイズ獣〟が強くなっていく。クイズは四択制だが、図柄を示してある部分を当てるという方式のものもある。タイマー内に答えられなかったり間違った回答をするたびに、プレイヤーのライフゲージが減っていき、ライフが全部なくなってしまうとゲーム終了となる。同システム基板定価十八万八千円、交換用サブ基板定価八万八千円。

クイズ地球防衛軍

ボール投げアーケードゲーム

鬼が降参ポーズ

日娯「ももたろうのおにたいじ」

ボール投げのアーケードゲーム機「ももたろうのおにたいじ」が、日本娯楽機㈱（本社東京、遠藤嘉一社長）から十二月上旬発売となった。

これは文字どおり昔話「桃太郎」をテーマとしたもので、プレイヤーが「桃太郎」となって前方にいる鬼たちを退治するというゲーム。鬼は金棒を持った親の赤鬼と岩影からランダムに出てくる子の青鬼がいる。ボールを投げて鬼が付けている的に当たると得点となり、上部のランプ表示が「きじ」「いぬ」「さる」と順に点灯していき、最後に「ももたろう」が点灯するとリプレイ（またはカプセル景品払い出しにも切替え可能）となる。同時に赤鬼が、上げていた金棒を下げて降参のポーズをとる。ただし鬼の頭上を飛んでいるキジに当たると、得点がゼロに戻ってしまうので注意。ゲームはタイマー制で四十五秒から九十秒まで切替え可能。幅一五八センチ、奥行二三五センチ、高さ二二〇センチ。OP価格百三十八万円。

ももたろうのおにたいじ

登坂式の汽車で

ホープの「わんぱくトレイン」

三百五十ミリゲージのレール走行式乗物機「わんぱくトレイン」が、㈱ホープ、本社工場川崎市、小野定良社長）から十二月末に発売となった。

これは同社では初めての登坂コースを採用したもので、カラフルな木目模様のアニメチックな汽車をデザイン。機関車部分は前に顔が描かれ、本体の上にはウサギが乗っているというコミカルなもの。走行中にメロディーが流れ、ホーンも鳴る。二両連結（各二人乗りで定員は四人）だが、機関車だけでも走行可能。回転半径は一五〇センチ。登坂付き二十六メートルコースとのセットで定価四百二十万円。オプションに各種デコレーションも用意。

わんぱくトレイン

話題のマシン

〝ネオジオMVS〟サッカーゲーム

特殊な技も駆使

SNKの「サッカーブロール」

サッカーブロール

未来のサッカーを内容とした〝ネオジオ〟ソフト「サッカーブロール」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から二月十四日発売となった。

これはサッカーを基本に多彩なフィーチャーを加えたもので、とくにパンチや高圧電流で相手選手を倒せる場面もあり〝アクションサッカー〟ゲームとなっている。八方向レバーと二つのボタンを操作。二人同時プレイも可能で、一人用の場合はコンピューターとのリーグ戦（七試合）、二人用は対戦プレイ（一試合のみ）となる。

基本的にはサッカー同様にゲームを進めるが、オフサイドやファールプレイがなく、アウトゾーンでボールが止まった場合のみスローインとなるなど、ルールは多少違う。主な特徴点は相手選手を倒せるほか、パワーメーターの設定によりパワーの強いシュートをすると、そのボールに当たった選手は敵味方ともにダメージを受け、一定時間動けなくなること、またヘッドマスター（チームリーダー）はボールをジクザグあるいは二分裂して8の字を描いて飛ばしたり、選手の周囲を一周した後に攻撃方向へ飛ばすことができること、ボールをガードする〝ガーダー〟が現われたりすることなどが挙げられる。ゲームは一試合のみで同点の場合はPK戦で決定。カセット定価三万六千円。

ビデオシステムのTV空中戦

戦闘機8種選択

「ソニックウィングス」基板

空中戦を内容としたTVゲーム機「ソニックウィングス」が、ビデオシステム㈱（本社京都市、古川晃司社長）から二月末に発売となる。

これは縦スクロール画面のオーソドックスなシューティングゲームだが、プレイヤーの戦闘機を性能の異なる八種類の中から選択するため、選んだ戦闘機によりまったく違う攻撃展開となることが特徴。八方向レバーと二つのボタン（ショットと特殊兵器）を操作する。二人同時プレイも可能。

戦闘機は世界八ヵ国の空軍の中から選ぶが、そのパイロットも表示される。戦闘機により通常ショット、特殊兵器などあらゆる性能が異なる。ショットはアイテムでパワーアップすると、他の特殊兵器が同時発射されることも特徴のひとつ。ステージは日、米、英、スウェーデン、モスクワと続き、中近東、地中海、最後に宇宙戦争に突入するという構成で、選んだ国以外の七ステージで戦う。なお選んだ戦闘機によりエンディング形式も異なる。ゲームは持ち機数制。基板販売のみで価格未定。

ソニックウィングス

ビンゴ形式のプライズゲーム

フリッパー採用

こまや「スターリーライン」

プライズゲーム機「スターリーライン」が、㈱こまや（本社神戸市、尾上芳郎社長）から十月以降発売となっている。

これはビンゴゲームを内容としたもの。すり鉢状になったプレイフィールドの中心部に一つのフリッパーが付いており、五つのボールをフリッパーで弾きながら、周囲の穴に入れていくゲーム。フリッパーは、手前にある二つの大きなボタンにより、右（左）ボタンで右（左）回転する。穴は1から16まで数字が表示され、ボール（計五個）が入った穴の数字が盤面に点灯し、タイマー内に縦、横、斜め四つが一直線に並べば景品が払い出される。なお三つ並んだ場合は再ゲームとなり、初めから数個のランプが点灯している。景品は七十五ミリと四十五ミリカプセルに切替え可能。幅五五センチ、奥行七〇センチ、高さ一四五センチ。定価五十六万円。

スターリーライン

お化けの映像も

トーゴ「ホーリーのおばけハウス」

定置型乗物機「ホーリーのおばけハウス」が、㈱トーゴ（本社東京、山田敷夫社長）から十月以降発売となっている。

これはNHKの幼児向け番組「おばけのホーリー」のキャラクターを採用したもの。白い家（屋根はない）の中に入り、〝ホーリー〟のキャラクター人形とともに座って、前に設置された画面を見ながら、揺れを楽しむ。画面はハーフミラーを使い、コミカルなおばけが浮かび上がるもので、乗客が二つのボタンを押すことにより、雷音とともに出現したり、ダンス音楽が流れておばけが踊り出すという演出がある。作動時間は九十秒（切替え可能）。本体のサイズは幅一四〇センチ、奥行九五センチ、高さ一八〇センチ、外側にもいろいろなキャラクターのイラストがあしらってある。子ども二人、大人一人の三人乗りで定価百五十万円。

ホーリーのおばけハウス

訂正　本紙前号「話題のマシン総目録」の中で、トーゴの「THE SUMO」の定価は「百二十万円」の間違いでした。

町の本屋〈6〉

青泉社主木村英造氏の話である。（読売新聞）

「三十年には、堂島のビルを買ってね。十二、三坪だったかな。あちこちひびが入ってましたが、当時百万円で、本当、安かったですな」

私が行くのを楽しみにして行ってたのは、このビルの店である。

あちこちに罅（ひび）が入っているから雨の日には大変であった。

店長の吉川さんをはじめとして店員の人は、雨水が洩れてくるところにある本を手渡しでリレーして安全な場所に移し、雑巾を置いたり、バケツを置いたりして応急処置をほどこさなければならない。

本にとっていちばん怖い敵はほかならぬ水であるから、とんでもない店であった。

ハードな仕事を終え、肩で息をしながら、まだ心配そうに天井を見上げている雨の日の吉川さんの姿を何度見かけたことだろう。

その場に来あわせている客は殆んどが本のことを大事におもっている人たちであるから、客も一緒になって本を移しかえていることもよくあった。

いかにも牧歌的な感じをもっていたこの頃が、あるいは青泉社にとってピークの時代であったかもしれない。

「一時は、大阪市内に三軒の支店も出しました。売るだけでなく、それまでやりたかったポルトガルの探検家、エンリケ（一三九六～一四六〇）の《大航海時代の創始者》って本を七年かけて、調べて書いて出版をして。そのころは、コロンブスは有名だったけど、エンリケはほとんど知られていなかったんです」

木村英造氏の《大航海時代の創始者》は好著として朝日、毎日、読売とともに読書欄で著者の大きな写真を載せたりして熱がこもった書評で迎えられていた。

戦前戦中戦後と幾度にもわたって苦汁を呑まされてきた、木村氏の世代の生き方。勿論その都度そのハードルを必死のおもいで、自分の努力で乗り越えてきたからこそ出来た仕事であるのだが、どんな努力を尽（つく）してもハードルを越えることが出来なかった実に多くの同世代の人たちへの挽歌、鎮魂を基調底音としてもつ、こもごもの複雑かつ微妙な雰囲気に包まれ、そういう木村氏の生き方が反映されている、あるいは交響しているエンリケの伝記が《大航海時代の創始者》であった。

この時期にはまた青泉社は小冊子をつくっていて、ほぼ定期的に刊行していた。

この小冊子は来客者に無料で手渡されていたが、内容が非常に充実していて、これも朝、毎、読の読書欄でよくとりあげられていた。

今でも覚えているのだが編集後記で〈明〉とだけ署名してあったコラムは、心暖まる文章で的確にその時に必要な情報を記載してあって、小冊子を貰うとまずとるものもとりあえず〈明〉の編集後記から読んだものであった。

客は身勝手なものである。必要な本があまり手に入らないようになるとあたかもそれが自然のように、今まで繁（しげ）く通っていた店から足が遠のいてゆくようになってしまう。

気がつくと青泉社は改築していた。

鈴木博之の《建築家たちのヴィクトリア朝》を見て分ったことであるのだが、新しい青泉社の建物は典型的なヴィクトリアン・ゴシックである。

鈴木博之によればヴィクトリアン・ゴシックとは――ヴィクトリア朝の英国は「世界の工場」とよばれ、太陽の没することのないといわれた帝国をつくり上げた。都市は急成長し、それまでは考えられなかったような規模の建築が大都会の偉容を誇った。しかし、その陰には延延とスラムがひろがり、貧富の差は驚くほどに拡がっていった。

そうした矛盾をはらんだ繁栄のなかで、建築家たちは国家の威信を表現する建築をつくり上げることを要求されていた。ゴシック様式は英国の国民的様式として評価され、大大的に復興されて、ヴィクトリアン・ゴシックとよばれる一時代を築き上げるようになる――。

引きうつしながらまことにアイロニイなものを感じざるをえないのだが、青泉社はその矛盾をはらんだ繁栄のなかでの威信を表現し、偉容を誇るヴィクトリアン・ゴシックのビルとともに衰退していった。

「四十三年間、我慢してやってきましたが、そろそろけじめをつけようと思いましてね。経営面から言うと、雑誌を売らないとつらいんです。硬い本はね。本らしい本を扱おうと思ってやってきましたが、そういう考えは、今の時代は難しいんじゃないでしょうか。何せ、形さえ本だったら、何でも本ですからね。中身は関係ないんです」

かくて平成三年八月に青泉社は閉店した。

町の本屋としては異例なことであるのだが、青泉社の閉店については三大紙ともに記事を載せていた。

八月三十一日は多忙であろうとおもって八月三十日に店主の吉川さんに連絡をとろうとしたが連絡がとれず、そのままになってしまい気掛りにしているというのが現状である。

年末、おせちの材料の買い出しで「とりとも」へ行ったついでに京都の本屋をまわって見た。

京都書院はどうしてかバージョンと店名をかえていた。

駸々堂京宝店は売場面積が以前よりは狭くなってしまっていて、所謂古本屋のような本が置いてあった棚、本当は客にとってはいちばん楽しみが多い棚、本屋の懐が深いと感じさせる棚が失くなってしまっていた。あっという間に町の小さな何の変哲もない本屋に近づいていた。

それ以上にがっかりしたのは四条河原町のふたば書房である。ここにはよく十年ぐらい前の詩集の売れ残りがずらっと並んでいて壮観だったのに。

三月書房だけは頑張っていた。ここには平成三年一月末「あんかるわ」終刊号を買いに行って以来だが、終始一貫、棒のごときものが通っているような品揃え本揃えが変っていなかった。

矢飛圓方

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.172

MARCH 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（カプコン） Knights of The Round (Capcom)	7.90
2	—	クイズ合衆国Q&Q（中日本リース） Quiz Variety Show* (Dynax)	7.50
3	4	ストリートファイター II（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	7.15
4	2	クイズ廊下に立ってなさい！（セガ社） Quiz-Stand Up Outside!* (Sega)	7.06
5	5	キャプテンコマンドー（カプコン） Captain Commando (Capcom)	7.00
6	3	タンクフォース（ナムコ） Tank Force (Namco)	6.89
7	1	餓狼伝説（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury (SNK)	6.73
8	6	Ｆ１グランプリ（ビデオシステム） F1 Grandprix (Video System)	6.52
9	7	ボンバーマン（アイレム） Atomic Punk (Irem)	6.48
10	14	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	6.41
11	8	スーパーバレー '91（ビデオシステム） Power Spikes (Video System)	6.40
12	11	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	6.33
13	10	ＷＷＦレッスルフェスト（テクノス／テクモ） WWF Wrestle Fest (Technos)	6.21
14	9	クイズ宿題をわすれました！（セガ社） Quiz My Home Work* (Sega)	6.11
15	15	スーパーワールドスタジアム（ナムコ） Super World Stadium (Namco)	5.94
16	12	タンブルポップ（データイースト／ナムコ） Tumble Pop (Data East)	5.78
17	17	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	5.71
18	18	サンダーブラスター（アイレム） Thunder Blaster (Irem)	5.60
19	33	スラッシュラリー（ＳＮＫネオジオ） Shrash Rally (SNK)	5.56
20	35	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	5.50
21	16	サンダードラゴン（ＮＭＫ／テクモ） Thunder Dragon (NMK)	5.47
22	41	コラムス II（セガ社） Columns II (Sega)	5.42
23	30	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.37
24	19	ブロック・ブロック（カプコン） Block Block (Capcom)	5.36
25	24	がくえんパラダイス（ＮＭＫ／テクモ） Quiz School Paradise* (NMK)	5.31

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ターミネーター 2（ミッドウェー／タイトー） Terminator 2 (Midway)	9.17
2	3	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	8.62
3	6	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	8.58
4	2	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	8.38
5	4	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	8.25
6	5	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	8.08
7	8	ソルバルウ（ナムコ） Solvalou (Namco)	8.02
8	10	ラッドラリー（セガ社） Rad Rally (Sega)	7.98
9	11	スターブレード（ナムコ） Starblade (Namco)	7.67
10	7	キャプテンコマンドー（カプコン） Captain Commando (Capcom)	7.38
11	9	スーパーモナコＧＰツイン（セガ社） Super Monaco GP Twin (Sega)	7.25
12	12	ファイナルラップ 2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.19
13	14	スティールガンナー（ナムコ） Steel Gunner (Namco)	6.42
14	13	ＧＰライダー（ライドオン）（セガ社） GP Rider (Ride-On) (Sega)	6.29
15	15	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.11

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Final Romance* (Video System)	5.88
2	4	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.69
3	3	クイズ麻雀！早くヤッてよ（日本物産） Quiz Mahjong* (Nichibutsu)	5.40
4	8	麻雀エンジェルズ（中日本リース） Mahjong Angeles* (Dynax)	5.38
5	5	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	5.25

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スタートレック（データイースト） Star Trek (Data East)	8.00
2	3	ターミネーター 2（ウィリアムズ） Terminator 2 (Williams)	7.55
3	2	バットマン（データイースト） Batman (Data East)	7.00
4	4	ギリガンズ・アイランド（ミッドウェー） Gilligan's Island (Midway)	6.67
5	6	ザ・マシン（ウィリアムズ） The Machine (Williams)	6.65

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega Triumphs In 16-bit Videos War : Nakayama

"Sega's 16-bit home video has been successfully marketed in the USA, becoming predominant over Nintendo," said Hayao Nakayama, president of Sega Entrprises, Ltd., Tokyo. According to him, it is due to the fact: (1) the retail price of hardware is cheaper by $50, (2) software "Sonic The Hedgehog" made a hit, (3) software is available in a variety of library, (4) compared Sega with Nintendo on TV CMs, and (5) strengthened Sega of America.

After returning home from Winter CES (Las Vegas, January 9–12), president Nakayama delivered a lecture, which sounds like a declaration of victory, at Sega's New Year's party held on January 20 in Tokyo; to the party about 1,000 coin-op and consumer related tradesters were invited.

In the 8-bit field of American home video market, "Nintendo Entertainment System (NES)" has occupied an overwhelming share. In September last year, however, "Super NES" was released and competed with Sega's "Genesis" ("Mega Drive" in Japan), almost equaling in share. "The days of 8-bit home vide were over, and the age of 16-bit home video has come. In 1992 Sega will develop operations in the USA even more favorably," said Nakayama.

According to Nakayama, Sega is equally competing with Nintendo in the European home video market, too, marketing both 8-bit and 16-bit hardware. In Japan, however, Sega is less competitive. According to Nakayama, although the CD-ROM player "Mega CD" is popular, it is no easy matter to develop software and it may take 2–3 years to really make a hit.

Commenting on coin-op business, Nakayama referred to the fact that recently, young ladies are beginning to play actively and the market is steadily growing; thus, he simply stressed the expanding operations. Sega has made a hit with crane games and is endeavoring to develop 32-bit video games. So, although concrete plans were not announced at the party, it was suggested that Sega will steadily continue to develop new products.

Meanwhile from January through February Sega held meetings at five cities across Japan for large lot purchasers (operators/distributors) of coin-op products. On those occasions, Takenori Ogata, executive director, pointed out that domestic operations are supported by high play fee (100 yen/play) in Japan, compared to 25 cents/play in the USA, etc. Ogata requested the visitors to positively buy Sega's new products and sell back second-hand products which remain usable, to Sega. According to him, Sega intends to recondition those second-hand products and export them to countries which can buy cheap products alone.

53 Exhibitors Join AOU Expo '92, Chiba

"AOU Amusement Expo '92" will be held on February 25–26, 1992, at No. 1 and No. 2 hall of the "Makuhari Messe", Chiba Prefecture, by AOU, the federation of local operators associations in Japan. The closing date for applications was December 27, 1991. This year, there will be 53 exhibitor companies securing 763 booth space units (46 companies and 529 booths, last year).

To meet the expanding demand, AOU decided to double the exhibition space in last autumn and use 13,500 m^2 of halls. Receiving applications dramtically more than those for the previous expo., the AOU show committee annouced the exhibitors and booth layout on January 17. Tokuzo Komai, chairman of the show committee, explained that large exhibition booths were installed on inner parts, while kiddie rides exhibition booths were put together as much as possible.

Exhibitors at AOU Expo '92 are as follows: Able Corp., Act Co., Ltd., Asahi Seiko Co., Ltd., Atlus Ltd., Banpresto Co., Ltd., Capcom Co., Ltd., Daisho Shokai, Data East Corp., Hope Co., Ltd., Human Corp., Irem Corp., C. Itoh Industrial Machinery Co., Ltd., Jaleco Corp., Kaga Electronics Co., Ltd., Kasco (Kansai Seiki Seisakusho Co., Ltd.), Kato Mfg., Co., Ltd., Komaya Co., Konami Co., Ltd., Masago Industrial Co., Ltd., Mas-set Co., Ltd., Mexco Amusement Co., Namco Limited, Nihon Gorakuki Co., Ltd., Nippo Co., Ltd., Okamoto Mfg., Co., Ltd., Rollertron Corp., SNK Corp., Sammy Industries Co., Ltd., Sanwa Denshi Co., Ltd., Sega Enterprises, Ltd., Seimitsu Shoji Co., Ltd., Showa Tekkoh Co., Ltd., Sigma Inc., System Service Co., Ltd., Sunwise Co., Ltd., THK Co., Ltd., Taito Corp., Taiyo Jidoki Co., Ltd., Takara Amusement Co., Ltd., Tasco Co., Ltd., Tecmo Limited, Tiger Garaku Co., Ltd., Toaplan Co., Ltd., Togo Japan Inc., Yubis Co., Ltd., Yuei Co., Ltd., Video System Co., Ltd., Visco Corp.

[Press] Amusement Industry, Amusement Press (Game Machine), Coin Journal, Shinseisha (Gamest), World's Fair (Euro Slot).

As in the case of previous expo's, a "registration card" is required for admission. That is, visitors are admitted only when they have a free "member registration card" which is distributed to members of associations under the umbrella of AOU, a "courtesy registration card" which is sold at 500 yen in advance, or a "registration card sold on the day" at 1,000 yen. On the 2nd day, since the later cards are sold to visitors other than tradesters, such as ordinary players, the expo may be thrown into confusion.

Data East USA's New Executives

Tetsuo Fukuda, president of Data East Corp., Tokyo, has recently announced that Joe Keenan, president of Data East USA Inc., San Jose, CA, a subsidiary of Data East Corp., and Gene Lipkin, vice president, will resign office at the end of February when their term of office expires.

Along with their resignation, Tetsuo Fukuda will assume office as president of Data East USA from March 1. He will also assume office as president of Data East Pinball Inc., Melrose Park, IL, a subsidiary of Data East USA.

Sin ichi Ikawa, vice president consumer marketing of Data East USA, will also assume office as vice president coin-op marketing. After working at Taito's trade department and Kitcorp's representative of Japan, Ikawa served as manager of marketing department, SNK, from 1986 to 1990, and since the spring of 1991 he has served as vice president marketing of Data East USA.

Capcom Divides Overseas Div.

As of February 3, Capcom Co., Ltd., Osaka, has carried out a reform to divide the overseas operations division into three parts – overseas marketing div., overseas business div. and overseas project div. under Minoru Sasatani, Ryuichi Hirata and Takashi Ohtani, respectively, as manager.

In autumn, last year, Sasatani came from Irem Corp. and will mainly undertake overseas marketing of coin-op & consumer products. Hirata has so far been responsible for the overseas dept. and from now on will undertake only international trade business within the company. Ohtani came from Toray Industries last year; he will undertake new projects.

Correction : Our February 15th issue reported that Capcom had warned World's Fair about the Wah Yan's advertisement before the EureSlot December issue. However, it was not before but after the issue. We will report details on next issue.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821